



**Pełna  
wersja:**

# Kroniki Czarnego Księżyca

+ WERSJE DEMO:  
HALO: COMBAT EVOLVED

## 2xCD

FORD RACING 2,  
APOCALYPTICA

**7.90 zł**  
(w tym 7% VAT)

GRY ▶ PROGRAMY ▶ INTERNET ▶ SPRZĘT      NR 12/2003

**W CENTRUM UWAGI:**



str.24

## Worms 3D

str.60

## Empires

str.48

## Silent Hill 3

str.56

## Homeworld 2

str.38

## Call of Duty

str.28

## Commandos 3

str.32

## Max Payne 2

nr indeksu  
351555



11 listopada '03



LotR: War of the Ring



Codename Panzers



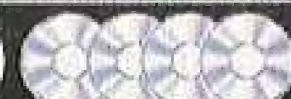
Advent Rising



The Sims: Abrakadabra



4CD



DOBRA CENA  
99<sup>90</sup>  
DOBRA CENA  
ZŁOTYCH

www.thematrix.com  
www.enterthematrixgame.com

# ENTER THE MATRIX™

Scenariusz i reżyseria bracia Wachowscy - twórcy trylogii Matrix™.

Godzina ekskluzywnych sekwencji filmowych w wykonaniu twórców trylogii Matrix™.

Wejdź do Matrixa i walcz po stronie filmowych bohaterów – Neo i Morfeusza!



JUŻ W SPRZEDAŻY

CD PROJEKT

PlayStation 2

PC CD-ROM

SHINJI

ATARI

WARNER

WERSJA KINOWA  
KINOWA MONTAŻOWA PO ANGIELSKU  
Z POLSKIMI PODTYTUŁAMI

Enter The Matrix video game © 2003 Warner Bros. and Atari, Inc. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari, Inc. New York, NY.



Warner Bros.

Warner Bros. — U.S., Canada, Bahamas & Bermuda (s03)

Village Roadshow Films (BVI) Limited — All Other Territories.



TEAM 17

SEGA

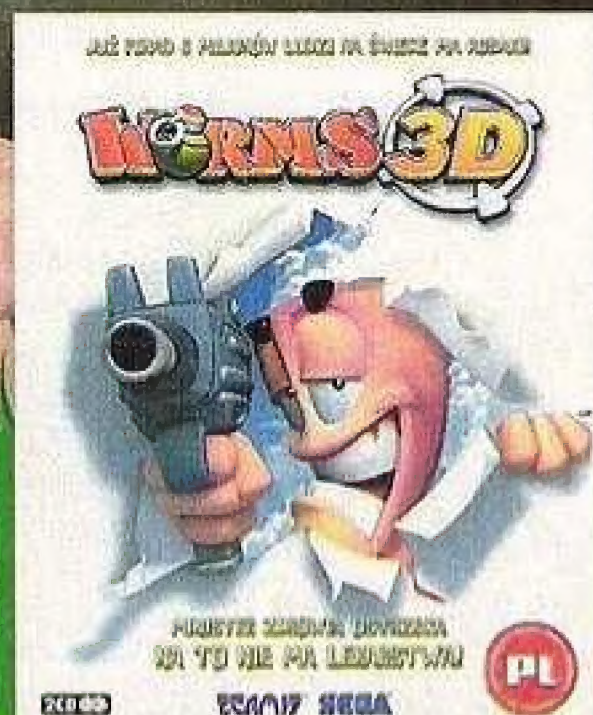


JUŻ W SPRZEDAŻY



MYŚL JAK  
ROBAK  
WALCZ JAK  
ROBAK

2CD



Dołącz do milionów ludzi, którzy mają robaki! Zagraj z nimi w Worms 3D i poznaj nowe znaczenie słowa rozrywka! Sprawdź nowe zabawki dla niegrzecznych chłopców: Bananową Bombę, Latającą Super Owcę lub Święty Granat. Wypróbuj arsenał ponad 30 wykreślonych broni, dzięki którym będziesz mógł śmiać się zniszczeniem z uśmiechem na ustach.

ODWIEDŹ STRONY: [WWW.STARTAWAR.COM](http://WWW.STARTAWAR.COM) I [WORMS.CDPROJEKT.COM](http://WORMS.CDPROJEKT.COM)

PlayStation.2

PS2



POWERED BY gameSpy



CDPROJEKT



Worms 3D © 2003 Team 17 Software. Team 17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Team 17 Software Limited. Oryginalny pomysł Andy Davidson. Dystrybucja Sega Europe na podstawie licencji. PlayStation są zastrzeżonymi znakami Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. GameSpy i Powered by GameSpy logo są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo NVIDIA oraz logo "The way it's meant to be played" są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do NVIDIA Corporation.



M

y się zimy nie boimy, śpiewało się kiedyś w przedszkolu. No i słusznie, bo po co hać się zimy, skoro sprzyja ona graniu. Kiedy, jak nie zimą, masz takie piękne, długie

nocy – a jak wiadomo, najlepiej gra się w nocy, kiedy nikt nie przeszkadza, a (tfu, tfu!) słońce nie odbija się podstępnie na ekranie monitora. W zimie łatwiej też uniknąć wykopsania na tak zwany „dwór” przez nadgorliwych rodziców, którzy – nie wiedząc czemu – twierdzą, że sport to zdrowie. Zdrowie? Bwahahaha! Też coś! Ileż to złamanych kończyn, rozbitych nosów i innych urazów ciała przez ten sport. A tak, człowiek siedzi sobie wygodnie w foteliku, plecki odpoczywają jak trzecha, nogi się nie męczą jakimś zędnym chodzeniem... No, żyć nie umierać po prostu! Najlepiej to od razu przeniesmy się za koło podbiegunowe. Tam zima trwa czasem i pół roku – to dopiero frajda!

Tej zimy niewątpliwie będzie w co pograć, co widać już w tym numerze CLICKA! (a w następnym będzie widać jeszcze wyraźniej). Odlóż więc na półkę tyżwy, olej lepienie jakichś bałwanów (jak chcesz jakiegoś zobaczyć, włącz obrady sejmku w TV), wywal sanki i zajmij się czymś pożytecznym. Ot, na przykład pomóż dzielny komandosom w walce z okupantem (COMMANDOS 3, CALL OF DUTY, KOREA), powalcz z przestępczością (MAX PAYNE 2), poprawiaj sporty wirtualne (TONY HAWK 4) czy też postrzelaj do robaków z bazooki (WORMS 3). Albo odwiedź naszą stronę WWW. Tadam! Długo trzeba było na nią czekać, ale wreszcie jest. Ślicznotka, nowiutka, pachnąca! Mamy nadzieję, że Wam przypadnie do gustu. Czekamy na wasze opinie.

redakcja



## Tytuł gry

Gatunek

\* **Wymagania sprzętowe:**  
minimalne wymagania  
podane przez producenta

cena  
XX.XX

\* **Gra na platformy:** PC czy też konsola?  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* **Producent / Dystrybutor w Polsce**  
\* **Adres strony internetowej...** jeśli jest

Wszystkie istotne za-  
lety, jakie udało się  
nam zauważyć...

Wszystko to, co na-  
szym recenzentom ze-  
psuło zabawę...

Grafika

Dźwięk

Frajda

5

4

5

Krótki komentarz,  
to, o czym powinie-  
neś wiedzieć przed  
zakupem tytułu. A na  
koniec jednozdanie-  
we podsumowanie:  
kupić, czy nie?!

5-

## Co na CD?

6 Kroniki Czarnego Księżyca

## Zapowiedzi

- 10 Lord of the Rings: War of the Ring
- 12 Advent Rising
- 13 Robin Hood: DotC
- 14 Battlefield Vietnam
- 16 Codename Panzers
- 18 Sabotage 1943

## Recenzje

- 24 Worms 3D
- 26 FIFA 2004
- 28 Commandos 3
- 30 Korea: Forgotten Conflict
- 32 Max Payne 2
- 34 The Sims: Makin' Magic
- 36 Patrician 3
- 38 Call of Duty



Worms 3D

s.24



Max Payne 2

s.32

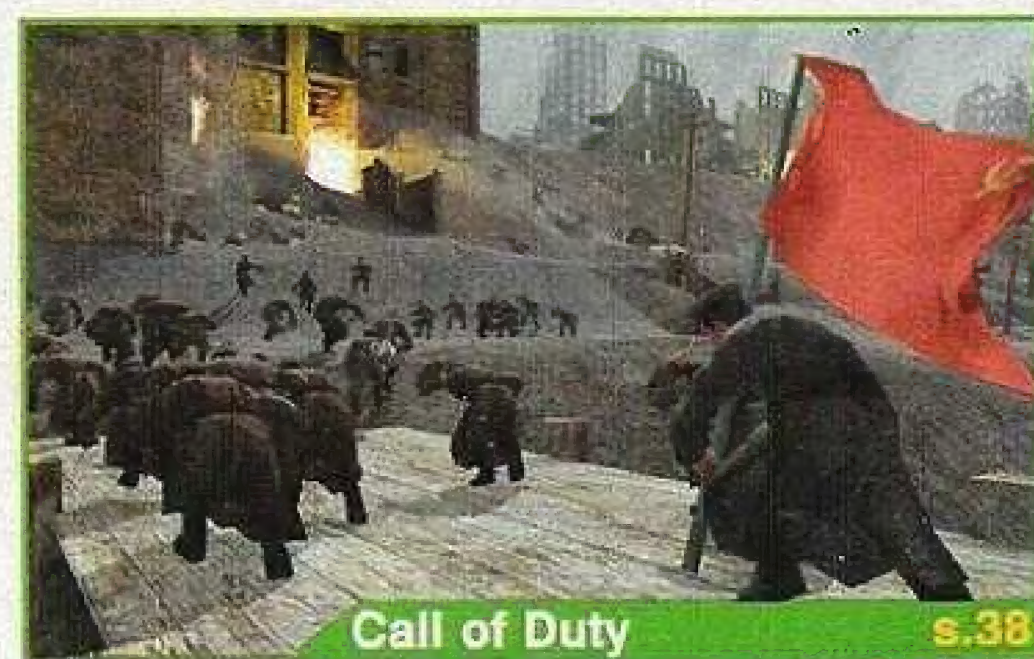
- 40 Runaway
- 42 Twierdza: Krzyżowiec
- 44 Freedom Fighters
- 46 18 Wheels of Steel
- 48 Silent Hill 3
- 50 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 52 The Great Escape
- 54 Halo: Combat Evolved
- 56 Homeworld 2
- 58 Yager
- 60 Empires
- 62 MINigry

## Poradniki

- 64 Kody PC
- 66 UFO
- 68 Lionheart

## Sprzęt

- 70 Mocy, przybywaj – jak kupić PC dla gracza



Call of Duty

s.38



Silent Hill 3

s.48

## Programy

- 72 Sztuka smażenia: Nero vs CD Creator
- 74 Wymiana plików w Sieci

## Internet

- 76 Którędy do Sieci?

## Co nowego?

- 20 Nowości ze świata gier
- 80 Nowinki techniczne

## Kino

- 78 Undeworld, Gdzie jest Nemo, SWAT

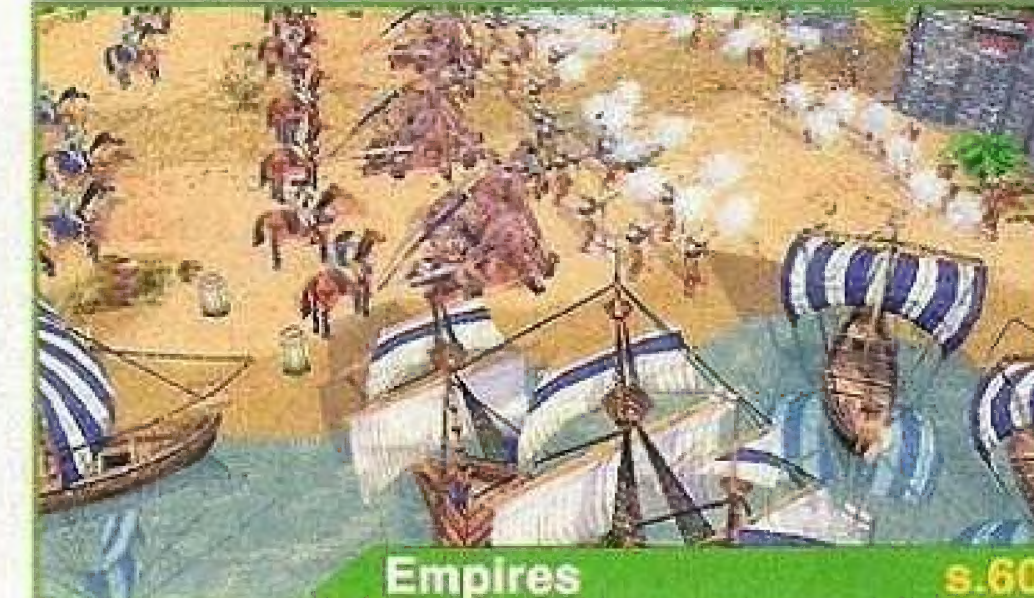
## Listy & konkursy

- 84 Listy
- 86 Listy – technika & rozwiązania konkursów



Halo

s.54



Empires

s.60

Następny numer już 16 grudnia

Stosujemy szkolną skalę ocen: najlepsze gry do-  
stają szóstkę i piątkę, kiepskie – dwójkę i jedynkę



# NAJLEPSZA SERIA GIER KOMPUTEROWYCH POWRACA!

## NIE

ODERWIESZ SIĘ  
OD KOMPA! :-)

Teraz każda gra  
kosztuje tylko

**19.99 zł**

Nowa eXtra Klasyka  
dostępna jest już  
w sklepach z grami  
w całej Polsce!

Na to właśnie czekałeś!  
Teraz legendarne tytuły  
takie, jak:

Planescape Torment,  
Fallout Tactics,  
Sea Dogs,  
Robin Hood, czy  
Worms Armageddon  
możesz wreszcie  
kupić w naprawdę  
niewiarygodnie  
niskiej cenie!

Nadszedł czas,  
aby uzupełnić  
swoje zbiory  
o Nową  
eXtra  
Klasykę!

## KUP TERAZ I WYGRAJ NIESAMOWITE NAGRODY!

Weź udział w konkursie „Mistrzowie eXtra Klasyki”!

Nagroda główna: **KOMPUTEROWY ZESTAW MARZEŃ  
PLUS WSZYSTKIE NOWE GRY PRZESZ CAŁY ROK ZA DARMO!**

Dodatkowo do wygrania: 9 x ROK GRANIA ZA DARMO, 2 komputery, 3 płyty główne,  
4 monitory, 27 akcesoriów, 9 rocznych prenumerat CD ACTION oraz 500 doskonałych gier!  
Ponadto nieograniczona ilość nagród gwarantowanych dla każdego!

**UWAGA! OSTATNIA SZANSA!** Konkurs trwa **tylko do 30 listopada br.**

Szczegółów szukaj w grach z serii nowa eXtra Klasyka oraz na stronie [www.cdprojekt.info/konkursnxx](http://www.cdprojekt.info/konkursnxx)



Sprzedaż wysyłkową gier z serii Nowa eXtra Klasyka prowadzi Wirtus.pl tel. (022) 773 35 35; [www.wirtus.pl/nxx](http://www.wirtus.pl/nxx)

**CDPROJEKT**



**NEC/MITSUBISHI**  
NEO-ARTISAN ELECTRONICS DISPLAY



Nowa eXtra Klasyka, oraz komputery z Procesorem Intel® Pentium® 4 z technologią Hyper-Threading to satysfakcja dla całej rodziny.

**NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA**





## KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA

PEŁNA WERSJA

**D**awno nie było na cover CD CLICK! prawdziwej gry strategicznej. Kiedy wreszcie się pojawiła, zajęła niemalże całe dwie płyty! W odległej, lecz pięknej krainie cztery frakcje – Światło, Bractwo Sprawiedliwości, Imperium i Czarny Księżyc – powstają przeciw sobie. Staniesz na czele jednej z nich i poprowadzisz ją do ostatecznego zwycięstwa. Albo też... złożą ci skórę i z płaczem uciekniesz sprzed komputera. P O tym przekonasz się, grając w KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA. Program firmy Cryo jest klasyczną już dziś strategią czasu rzeczywistego z fenomenalną muzyką i dziesiątkami jednostek paradujących po ekranie. Oryginalny, epicki świat fantasy oraz niezwykle proste zasady zabawy to największe zalety programu. Redakcja CLICK! życzy ci miłej zabawy!



## Halo: Combat Evolved

DEMO WERSJA

**K**onwersja jednej z najlepszych strzelanin na konsolę Xbox (ponad trzy miliony sprzedanych egzemplarzy). Autorzy zaprogramowali ją praktycznie od nowa. Przystosowali silnik do możliwości pakietu DirectX 9.0, przygotowali też nowe tekstury i lepsze animacje postaci. Dodali tryb multiplayer, bez którego gra nie mogłaby się przecież ukazać. Przy okazji dorzucili do niego nowe tryby, nowe bronie (fuel rod cannon i klasyczny miotacz płomieni) oraz pojazdy. Załączone demo zawiera poziom „The Silent Cartographer” oraz opcję potyczki dla wielu graczy (maks. 16) na mapie o nazwie „Blood Gulch”. W tym numerze znajduje się również recenzja pełnej wersji programu.



## APOCALYPTICA

DEMO WERSJA

**W**bardzo niewielu graczy Bóg walczył z Szatanem za pomocą armii uzbrojonej w potężne giwery. Tymczasem w Księdze Wyjścia Mojżesz i Izraelici śpiewali ku chwale Pana „Bóg jest mocarzem wojny, Jahwe jest imię Jego” (15:3). Jakby chcąc spełnić te słowa, firma Konami zakończyła prace nad grą APOCALYPTICA, w której gracz w imieniu Boga wyprowadza na wojnę z Neo-Szatanem. Efektowna grafika, widok TPP oraz wciągająca fabuła czynią z tego programu na-

prawdę interesującą pozycję. Od czasów premiery MESSIAHA nie było na pecetach równie kontrowersyjnego tytułu. Sprawdź sam...



## USZKODZONE PŁYTY?

• Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika. Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie. • Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk.

Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów – płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu. •

Przypominamy też, że rozwiązaniem wielu kłopotów związanych z wadliwym działaniem gier jest instalacja najnowszego sterownika karty graficznej oraz dźwiękowej, a następnie reinstalacja pakietu DirectX.

BAUER

Wydawnictwo Bauer  
Sp. z o.o., Sp. K.  
ul. Motorowa 1  
04-035 Warszawa



**Redaguje zespół:** Piotr Moskal (redaktor naczelny) tel. /0#22/ 517-02-47, Jacek Plekara (z-ca red. naczelnego) tel. /0#22/ 517-01-93, Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68, Michał Zacharzewski (dział gier) tel. /0#22/ 517-04-84, Magdalena Sulewska (korekta), Andrzej Cwalina (webmaster, dział gier, mastering i reklamacje płyt CD) tel. /0#22/ 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel. /0#22/ 517-02-44

**Dział graficzny:** Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

**Teksty w tym numerze:** Krzysztof Adamczyk, Marcin Izdorczyk, Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Artur Kowalski, Marcin Kułakowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Izabela Stokłosa, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek.

**Zarząd:** Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwicz, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

**Adres do korespondencji:** „CLICK!”, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA, **Adres poczty e-mail:** click@click.pl

**Dział reklamy:** Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel. /0#22/ 516-35-19, Aleksandra Blicharz tel. /0#22/ 516-35-41, Jarosław Czujak, tel. /0#22/ 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel. /0#22/ 516-35-17

**Druk:** Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Clechanowie oraz R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków  
**Copyright:** Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa.

■ Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

■ Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

■ Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. **ISSN 1509-0558**



To tutaj  
mnie dopadli.



**Mobilna bezprzewodowa gra wieloosobowa**

Gry najpopularniejszych wydawców

Grafika trójwymiarowa

Bluetooth

Cyfrowy odtwarzacz muzyczny MP3 – stereofoniczne radio FM

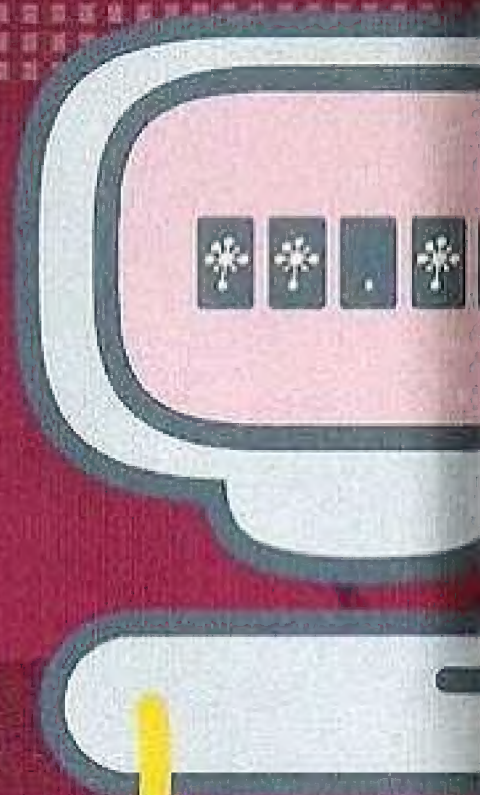
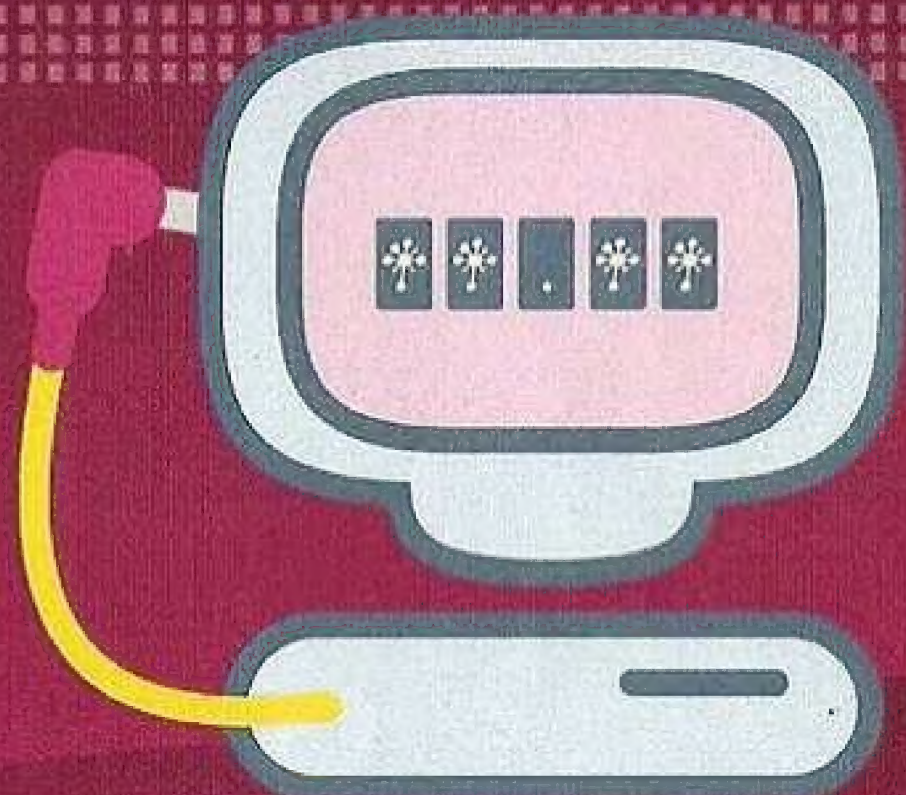
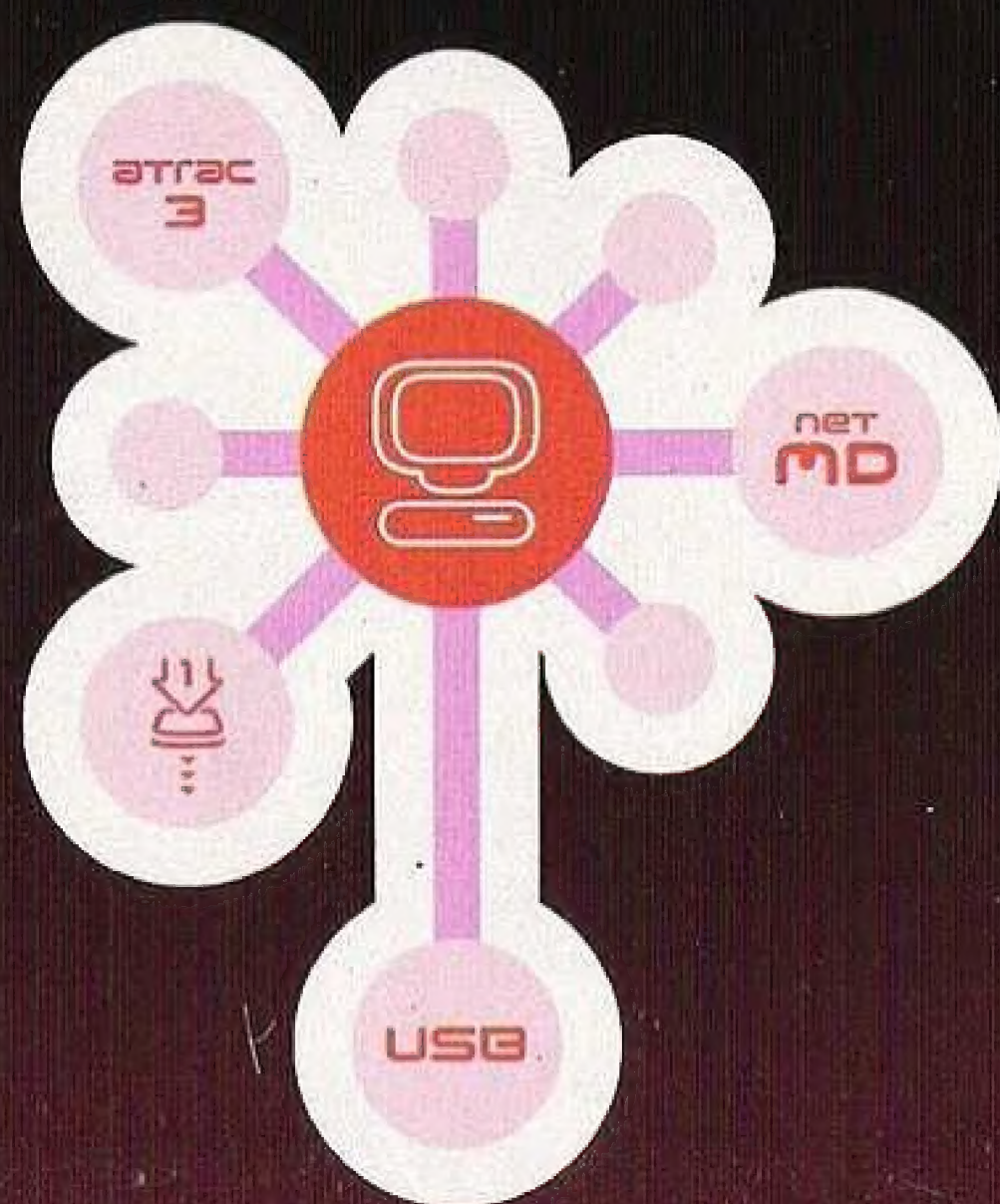
Trójkresowy telefon komórkowy

[n-gage.pl](http://n-gage.pl)

**N-GAGE**  
NOKIA

anyone  
anywhere





aiwa  
.com







# THE LORD OF THE RINGS WAR OF THE RING



**Tolkiena trochę szkoda na RTS'ową łomotaninę, ale cóż, i ten cios trzeba będzie znieść z godnością...**



**S**trategie czasu rzeczywistego nudzą mnie tak śmiertelnie, że nawet jak o nich myślę, to ziewam. Grałem w niezliczone programy tego typu i śmiem twierdzić, że ten gatunek nie tylko nie ewoluje, ale nawet się cofa. Ciekawe, czy chłopakom z Liquid Entertainment uda się stworzyć nową jakość? Dobra, było to pytanie retoryczne i zadalem je tylko z uprzejmości, bo i tak wiem, że nic się nie uda i znowu wyjdzie jakiś mniej lub bardziej „warcraftopodobny” crap, który posiedzi na moim dysku dwa-trzy dni i pójdzie w zaświaty dla nudziarzy.

Ale żeby nie było, że nie chcę się z czytelnikami dzielić informacjami, pokrótce opiszę (ziewając), na czym polegać będzie ta gra i czego się można po niej spodziewać. Otóż akcja programu przeniesie cię w znane z filmu i książki czasy Trzeciej Ery, czyli ostatecznej wojny o Pierścień. Zasady gry będą identyczne, jak w każdym sztamkowym RTS'ie. Budujesz bazę, tworzysz armię, masz drzewko technologii, przechodzisz z misji na misję (poproszę kofeinę. Dziękuję, już lepiej). Będziesz mógł rozegrać dwie kampanie, jedną dowodząc siłami zła, a drugą siłami dobra. Skorzystasz też z pomocy bohaterów, na przykład Gimiego, Legolasa lub Gandalfa (bravissimo, kto by na to wpadł?). Jedynie, co brzmi w miarę interesująco, to fakt, że nie będziesz musiał podążać ścieżką scenariusza, ale sam wybie-



wiecie, ile razy ja słyszałem podobne bajdurzenia i obietnki-cacanki? A niemal zawsze zamiast Sztucznej Inteligencji wychodził Sztuczny Debilizm. Autorzy zapewniają, że „ta gra wzniesie się na wyżyny, jakich jeszcze nie widzieliście. LotR: WotR będzie o wiele większa niż wszystko, z czym mieliście do czynienia, ale nic więcej nie powiem”. Jasne...

\*\*\* Jacek „Randall” Piekara

Co prawda ja również ziewam na samą myśl o RTS'ach, lecz jeszcze nie jestem tak zbliżowany jak stareńki Randall, więc na tę produkcję patrzę dość przychylnym okiem. Może jednak się uda...

\*\*\* Frogger

rzysz bitwy, a przez to wpłyniesz na rozwój akcji.

Ed Del Castillo – szef projektu – wpadł na epokowy w swej genialności pomysł, że o efektach bitew będzie decydować również ukształtowanie terenu. Jednostki stojące na wzgórzu będą trafiały dalej, a te stojące na dole będą strzelały na bliższą odległość. Del Castillo odkrył również, że wojska czuwające w lesie nie będą widoczne, a przez ścianę drzew ciężko się mierzy... Jedyna rzecz z jego długiego marudzenia, która mnie zainteresowała, to stworzenie na polach bitew tzw. Places of Power, które będą wzmacniać siły (uzdrowiać, osłabiać lub wzmacniać morale) jednej lub drugiej strony. W czasie bitew sporą rolę ma też odegrać magia, ale nie są jeszcze znane bliższe szczegóły na ten temat. Oczywiście cała zabawa stanie się bardziej emocjonująca dzięki temu, że gra została przygotowana w grafice trójwymiarowej. Zresztą jeśli chodzi o grafikę, to jestem w stanie leniwie oraz z pewnymi oporami zgodzić się, że być może nie będziemy mieć do czynienia z totalnym nieporozumieniem. I może nawet (ale nie obiecuję!) rzucić raz czy dwa okiem na screeny bez wyraźnego obrzydzenia...

Autorzy zapowiadają, że Sztuczna Inteligencja wroga będzie bardzo wysoka, a wojska przeciwnika zdolne będą do przeprowadzania skomplikowanych manewrów taktycznych. Zatakują z wielu kierunków, uderzą od strony flanki, ustawiają jednostki miotające w najdogodniejszych miejscach (np. na wzgórzach) itp. Ciekawe czy

Ed Del Castillo – szef projektu – znany jest jako jeden z współtwórców znakomitej serii COMMAND & CONQUER, a potem autor nowatorskiej gry BATTLE REALMS, która nie odniosła jednak sukcesu i nie zyskała popularności. Teraz dostał nową zabawkę pod tytułem: „przerabiamy Tolkiena na walenie się po fbach”. Zobaczymy, co mu z tego wyjdzie.



## War of the Ring

RTS

\* Liquid Ent./Vivendi/Cenega  
\* <http://www.warofthering.com/>

☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: Gwiazdka 2003  
\* Gra na platformy: Xbox, PS2, PC

Dziadka Tolkiena molestuje już kto tylko chce... Szkoda wielka, gdyż w świecie Śródziemia przydałby się dobry RPG, a nie kolejna łomotanina





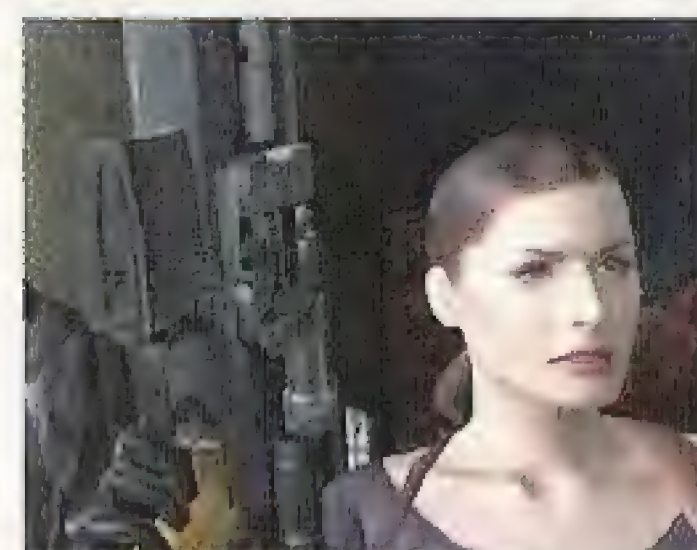
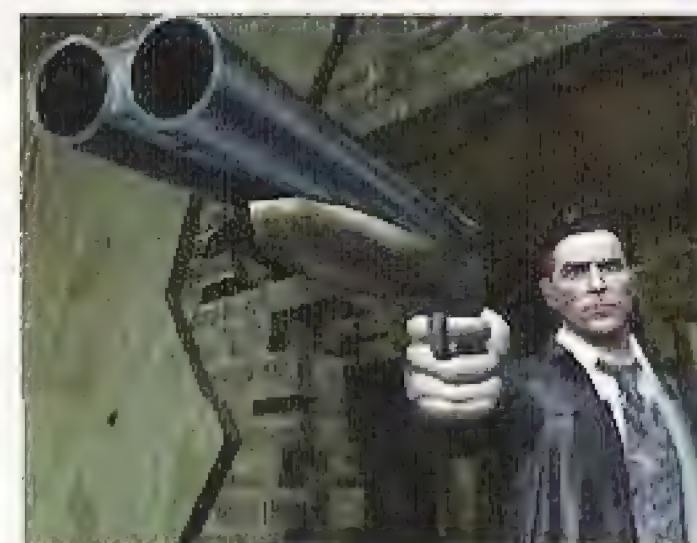
# MAX PAYNE™ 2

## THE FALL OF MAX PAYNE

### MRO CZNA HISTORIA O MIŁOŚCI

„ZAPOWIADA SIĘ BARDZO PORZĄDNA,  
NIEMAL DWUKROTNI E DŁUŻSZA OD POPRZEDNICZKI  
KONTYNUACJA, KTÓRA SPRAWNIE ROZWIJA  
POMYSŁ ZNANY Z JEDYNKI.”

Magazyn PLAY



[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE2](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE2)

[WWW.MAXPAYNE2.COM](http://WWW.MAXPAYNE2.COM)

© 2003 Rockstar Games, Inc. Logo R jest zarejestrowanym znakiem handlowym Take-Two Interactive Software, Inc. Max Payne i logo Max Payne są znakami handlowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Remedy i logo Remedy są znakami handlowymi Remedy Entertainment, Ltd. „PlayStation” i logo rodziny „PS” są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są znakami lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach i użyte zostały dzięki licencji firmy Microsoft. Ikona ograniczeń wiekowych jest zarejestrowanym znakiem handlowym Entertainment Software Association. Wszystkie prawa zastrzeżone.



PlayStation 2







Oto gra, która podobno ma  
wnieść nową jakość do świata  
elektronicznej rozrywki...

# ADVENT RISING



**P**olska to jednak dziwny kraj. Przeglądam właśnie kolejne czasopisma o grach komputerowych, zaglądam na liczne witryny internetowe. Roi się na nich od artykułów poświęconych miernym konwersjom z konsol, zręcznościówkom, które prócz dobrej licencji nie oferują zupełnie nic. Na tych samych stronach, w tych samych magazynach dziennikarze nawet nie zająkną się o istnieniu ADVENT RISING. Dla nich jedna z najbardziej oczekiwanych

gier 2004 roku w ogóle nie istnieje. Bo i po cóż miałyby istnieć? Nie stoi za nią żadna duża firma, żaden polski dystrybutor nie dobija się o preview-sy. Nieco zbyt religijnie brzmiący tytuł z pewnością odstraszy potencjalnych czytelników. Po cóż więc strzpić sobie klawiaturę na tak niewiele znaczącą strzelankę TPP?

Chociażby po to, by napisać, że scenariusz programu (nieliniowy!) tworzy Orson Scott Card. Jeden z najwybitniejszych żyjących pisarzy science-fiction pracuje jednocześnie nad książką pod tym samym tytułem, będącą początkiem nowej trylogii. Jej akcja przeniesie graczy do świata zamieszkałego przez tysiące różnych ras i gatunków rozmaitych stworzeń. Wszystkie one wierzą, że kluczem do jedności, do ich pokojowej współegzystencji są ludzie. To oni – wedle słów proroctwa – mogą zjednoczyć wszechświat i zapewnić im wieczne szczęście. Sek w tym, że ludzie są jeszcze jednym wytworem bajek dla grzecznych dzieci. Nikt nigdy ich nie widział, nie ma też najmniejszego dowodu, że istnieli kiedyś, w przeszłości.

Jedną z ras najwyraźniej nie podziela tego poglądu. Od lat Poszukiwacze przeczesują galaktykę, marząc o odkryciu choćby drobnego śladu człowieka. Istoty te są przeświadczone, że już wkrótce uda im się odnaleźć ludzi i zniszczyć ich, zanim rozpełzną się jak robaki po całym wszechświecie. Tymczasem gracz wciela się w postać Gi-

deona Wyetha, jednego z ostatnich mężczyzn pracujących w zapomnianej przez Boga kolonii. Pewnego dnia zaczyna on odkrywać w sobie moce, z których istnienia nie zdawał sobie sprawy.

Gra ADVENT RISING jest zaskakująco łatwą zręcznościówką TPP ze scenariuszem, który wciąga jak pies kielbasę. Gracz już na samym początku otrzymuje zestaw imponujących broni – różnego rodzaju strzelby, miny, karabiny i miotacze. Oczywiście nie może nosić tego wszystkiego jednocześnie, gdyż sprzęt jest ciężki, a on sam ma ograniczony zasób sił. Jednak z każdym strzałem operuje bronią coraz lepiej. Coraz chętniej korzysta z nadprzyrodzonych mocy, z telekinezy, lewitacji, podpalania na odległość, chodzenia po ścianach i Bóg wie czego jeszcze. Daje mu to przewagę nad przeciwnikami, wywodzącymi się z różnych kosmicznych ras i charakteryzującymi się różnym podejściem do walki. W tej grze Sztuczna Inteligencja istot różni się pomiędzy sobą w sposób daleko większy niż w produktach konkurencji. Niektóre stworzenia kochają atak, inne spełniają się w defensywie, jeszcze inne udają przyjaciół i dopiero po pewnym czasie ukazują swoją prawdziwą twarz.

Z HALO autorzy gry zapożyczyli ogromne, otwarte przestrzenie oraz całą masę pojazdów bojowych, z których część ma iście gigantyczne rozmiary. Prowadzi się je – zdaniem osób testujących wstępną wersję programu – po prostu wyśmienicie.

Podobnie sprawdza się system sterowania głównym bohaterem. Mimo pozornej złożoności (różne rodzaje broni i tryby strzelania, chodzenie po ścianach itp.) nie sprawia nam najmniejszych trudności. Do generowania tych wszystkich cudownych program wykorzystuje najnowszą wersję silnika UNREAL WARFARE. Programistom udało się wzbogacić go o przepięknie wyglądającą roślinność i świetne efekty pogodowe. Falujące na wietrze złote zboże wygląda cudownie swojsko, zaś wnętrza budynków zostały zaprojektowane z fantazją. Co najważniejsze, gra działa płynnie i już teraz nie zaczyna się, a przecież do zakończenia prac zostało jeszcze kilka miesięcy.

Autorzy ADVENT RISING zapraszają nas w podróż autostradą do komputerowego nieba. Miejmy nadzieję, że po drodze nie dojdzie do jakiegoś wypadku...

\*\*\* Michał „KillMe” Zacharzewski



## Advent Rising

Akcja TPP

\* Glyphix  
\* [www.adventtrilogy.com](http://www.adventtrilogy.com)

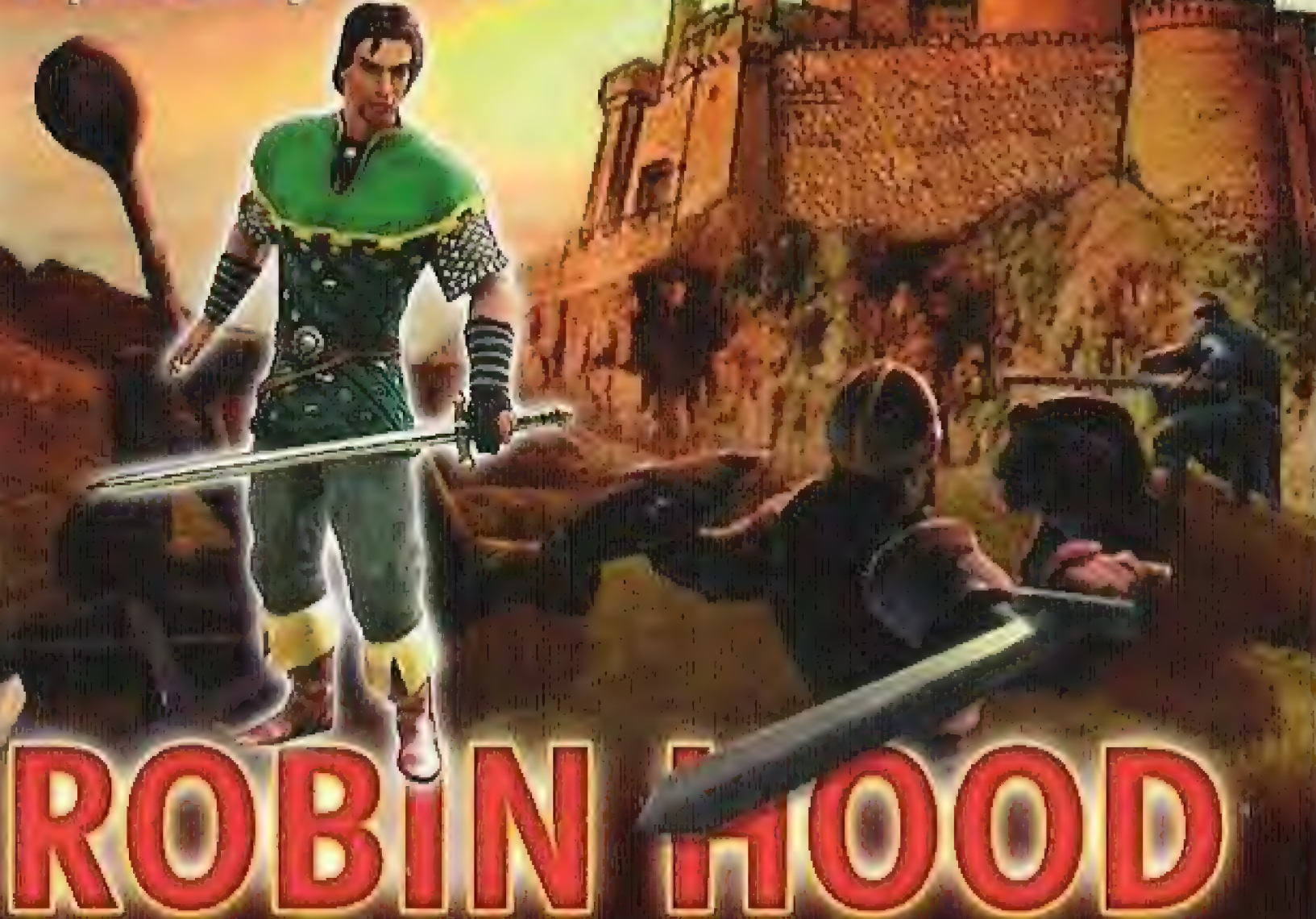
☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: wiosna 2004  
\* Gra na platformy: PC, Xbox

Baczność! Pogromca HALO nadchodzi! Zabójca MAXA PAYNE'A nadciąga! A nieszczęsny ENTER THE MATRIX też już nie żyje...



*Kto nie lubi wesołego bandyty  
z puszczy Sherwood?*



# ROBIN HOOD

**H**istoria DEFENDER OF THE CROWN rozpoczęła się w roku 1986, a więc siedemnaście lat temu. To wtedy ukazała się gra pod tym właśnie tytułem, przeznaczona dla komputerów Commodore (a później również na inne platformy). Dzisiaj twórcy wracają do starego pomysłu, gdzie twoim zadaniem będzie wcielenie się w walecznego Robin Hooda i poprowadzenie wesołej kampanii (braciszek Tuck, Mały John, Marion oraz inni) przeciwko podłym ludziom księcia Jana (w tym przeciw ostawionemu szeryfowi z Nottingham). Oczywiście ostatecznym celem gry jest stworzenie z Anglii miejsca nadającego się do życia, co osiągniesz na różne sposoby. Na przykład wykorzystując swą siłę wojskową pokonasz armię księcia Jana i jego stronników, ale równie dobrze wykorzystasz zbierany majątek i oswobodzisz króla Ryszarda Lwie Serce z austriackiej niewoli.



DEFENDER OF THE CROWN to połączenie wielu gatunków. Przeplatają się tu elementy strategii turowej, RPG i zręcznościówki wzbogacone w dodatku lekką domieszką przygody. Jako Robin Hood zajmiesz się bowiem nie tylko przygotowywaniem zasadzek na bogatych kupców i grabieżniemi ich wozów. Oprócz tego weźmiesz udział w turniejach rycerskich, by zdobyć sławę, pieniądze, a nawet ziemię. Będziesz oblegać wrogie zamki (tu przydadzą się maszyny oblężnicze) i zajmować włości należące do nieprzyja-

ciół (w sumie 38 prowincji, które może zdobyć twoja armia). Zbadasz tajemnicze lochy oraz ruiny, podziemia i wieże, a tam wykazesz się umiejętnością walki i zdobędziesz bajeczne skarby. Autorzy zaznaczają, że DEFENDER OF THE CROWN jest grą o nieliniowej fabule obfitującą w losowe wydarzenia, a w związku z tym przebieg każdej rozgrywki powinien się mniej lub bardziej różnić. Bardzo łatwe będzie też nauczanie się zasad gry, gdyż sterowanie zostało uproszczone do minimum. Amerykańscy recenzenci są zgodni co do jednego: szkoda że twórcy DEFENDER OF THE CROWN pozwolili nam wziąć udział w zmaganiach tylko po jednej stronie konfliktu. Bo czy wcielenie się w księcia Jana, tępiącego obmierzłych zbrojów z bandy Robin Hooda, nie byłoby równie zabawne?

Wydaje się też, że program skierowany jest głównie do sentymentalnych trzydziestolatków, gdyż młodemu graczowi (przyzwyczajonemu do gier z najwyższej półki i nie pamiętajacemu „dawnych, dobrych czasów”) może się wydać za mało rozbudowany.

\*\*\* Jacek „Randall” Piekara

## Robin Hood: Defender of the Crown

Strategia-RPG-Zręcznościowa

\* Cinemaware / CDP  
\* [www.greyhawkgame.com](http://www.greyhawkgame.com)

☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: jesień 2003  
\* Gra na platformy: PC

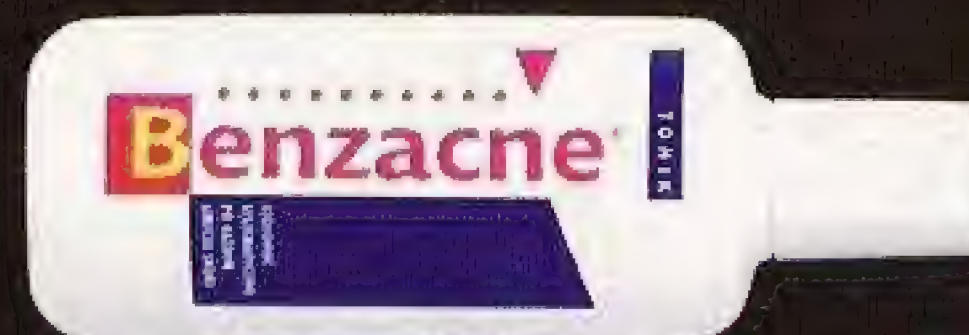
Połączenie strategii, akcji oraz RPG z popularnym bohaterem w roli głównej. Czy to może się udać? Dla sentymentalnych trzydziestolatków!



*wotali na nią*

# Klaudia Syfer

AŻ ZACZĘŁA GODZIENIE STOSOWAĆ BENZACNE® TONIK :o POZBYŁA SIĘ WYPRYSKÓW :\*  
I INNYCH ZMIAN TRĄDZIKOWYCH :# URATOWAŁA SKÓRĘ, TWARZ I WIZERUNEK :)  
JEJ ŻYCIE STAŁO SIĘ BEZKROSTKIE :))) BENZACNE® TONIK ZAPOBIEGA STANOM  
ZAPALNYM, LIKWIDUJE ZASKÓRNIKI I PRYSZCZE.  
BENZACNE® TONIK NIE ZAWIERA ALKOHOŁU, DLATEGO NIE WYSUSZA  
I NIE WYWOŁUJE UCZUCIA NIEPRZYJEMNEGO NAPIĘCIA NASKÓRKA. STOSUJ PO KAŻDYM  
UMYCIU SKÓRY. PYTAJ W APTECE.



*na obrzydliwe k'syfki*

[www.pryszcz.com.pl](http://www.pryszcz.com.pl)

ALTANA Pharma Sp. z o.o.  
Al. Jerozolimskie 146a, 02-305 Warszawa  
tel.: (22) 608 13 00

 **ALTANA**





Nowe oblicze najlepszej  
sieciowej strzelaniny  
2002 roku

# BATTLEFIELD

## Vietnam

**K**ochana mamo! Bardzo dziękuję za list i za pieniądze, które mi tu przysłałaś. Oplaciłem wszystkie rachunki, a za siatkę nawet dałem zadatek. Kupiłem też sobie okulary, jak prosiłaś. Rzeczywiście coraz gorzej widzę. Choroba frontowa, tak przynajmniej twierdzi Kraizner. Powinni coś z tym zrobić, filtry jakieś wymyślić albo ostonki na oczy. W ogóle nie dbają o swoich żołnierzy!

Mam nadzieję, że jesteście z tatą zdrowi, a babci nie dokucza już ten cholerny kaszel. Troszkę boję się o nią. Miesiąc temu taki jeden tu prychnął i kichał, aż go plutonowy kulą w łeb uspokoił. Ponoć go rozpraszał i zaplwał smarkami przy każdym psiku. Przepraszam też, że wcześniej nie pisałem, ale taki jeden wąsacz z austriackiego miasteczka Braunau zrobił tu nam niezłą rozpierduchę. Malarzyna marny, w czołgami na nas wyskoczył! Musieliśmy z chłopakami jesień średniowiecza mu z tyłka zrobić. To był rok 1942, jeśli mnie pamięć nie myli...

Wiosną wybieram się w przyszłość. W przeszłość znaczy się. To jest w lata 60. i 70. ubiegłego wieku, jakieś trzydzieści lat po tej ostatniej zadymie. Do Wietnamu. Według informacji doktora Kraiznera leją się tam lokalni faszystujący komuniści z podtrutymi imperialistycznym węgrem Ame-



rykanami. I to nie tylko w filmowej dżungli, porośniętej bujną trawą i paprociami, ale i w górach, deltach rzek, w wioskach i w miasteczkach. Różnorodne otoczenie nie powinno się znudzić, tym bardziej, że stwarza okazję do zabawy z wrogiem w chowanego. Operacja Płonąca Strzała oraz wydarzenia z doliny Drang pozwolą na przykład sprawdzić się w naprawę potężnych starciach z udziałem ruchliwej piechoty. Nie mogę powstrzymać tego radosnego drżenia rąk na samą myśl o tym, że znów przywrę plackiem do ziemi i wezmę na muszkę jakiegoś drania.

Tak, mamusi, muszkę. Nigdy nie lubiłaś krawatów, wołałaś muszki. Odziedziczyłem to po tobie. Zresztą sama przyznaj, że uzbrojenie to ciekawa sprawa. Wydawało mi się, że w tej wojnie szanse nie były wyrównane. Żołnierze Stanów Zjednoczonych dysponowali przecież nowoczesną bronią, zaś ich warta miliardy dolarów maszyna wojenna produkowała takie cudowniki jak okulary ze szkłami fotochromatycznymi czy pierwsze celowniki

laserowe. Dla odmiany Wietnamczycy dysponowali – a przynajmniej tak sądziłem – świeżymi kijami bambusowymi oraz zardzewiałymi pistoletami wygrzebanymi spod podłóg ukrytych na bagnach lepiank. Oczywiście doktor Kraizner wyprowadził mnie z błędu.

Każdy element dający Amerykanom przewagę równoważony jest przez jakiś drobny patent po stronie przeciwnej. Na przykład śmigłowce unosić się będą nad polami bitew, a z ich pokładu da się wprost idealnie siekać wroga. Przy akompaniamencie „Lotu

Walkirii” Wagnera dobiegającego z radiowych głośników taka zabawa dostarczy olbrzymich emocji. Nad samym modelem lotu konstruktorzy biedzili się dwa miesiące, co tylko dowodzi jego złożonością. Helikopterami da się przewozić czołgi i – co ciekawe – można będzie z tych ostatnich strzelać. W czasie lotu! Normalnie kosmos! Wietnamczycy potrafią jednak rozwalać śmigłowce. Broń przeciwlotnicza nie jest im przecież obca. Co więcej, tamtejsi inżynierowie posiadają umiejętność przenoszenia punktów respawnu, dzięki czemu Białasy będą miały wrażenie, że wróg czai się wszędzie. Zmieni się też nieco sposób przejmowania punktów kontrolnych. Im więcej ludzi przetrzucimy w ich okolicę, tym szybciej je opanujemy. Jeden osamotniony żołnierz nie zdziała nic.

Wszystko wyglądać będzie znacznie piękniej. Gęsta dżungla, przemalowane na maskujące kolory czołgi, pojazdy naziemne i latające, wreszcie sami żołnierze, w pełni zmapowani. Także wybuchy – taki napalm o poranku nie tylko ślicznie pachnie, ale i wygląda niczego sobie. Poprawiony system komunikacji słownej oraz wbudowane w każdy pojazd radio uciechą audiofilów. Szkoda tylko, że doktor Kraizner nadal twierdzi, że jestem uzależniony. Stopniowo zmniejsza dawkę środka uzależniającego, coraz rzadziej dopuszcza do monitora, ale nie wydaje mi się, żeby zdecydował się zwolnić mnie do domu. Trochę szkoda. Dawno nie urządziłem sobie sieciowej nocy. Bez komputera życie nie ma sensu, a on tego nie rozumie... Kocham cię mamo. Bądź dzielna, tęsknię za tobą!

... Michał „Joel” Zacharzewski

## Battlefield: Vietnam

Wojenna masowa FPS

• Digital Illusion / EA Polska  
• [www.planetbattlefield.com/bfv](http://www.planetbattlefield.com/bfv)

☐ Wersja polska  
☒ Tryb multiplayer

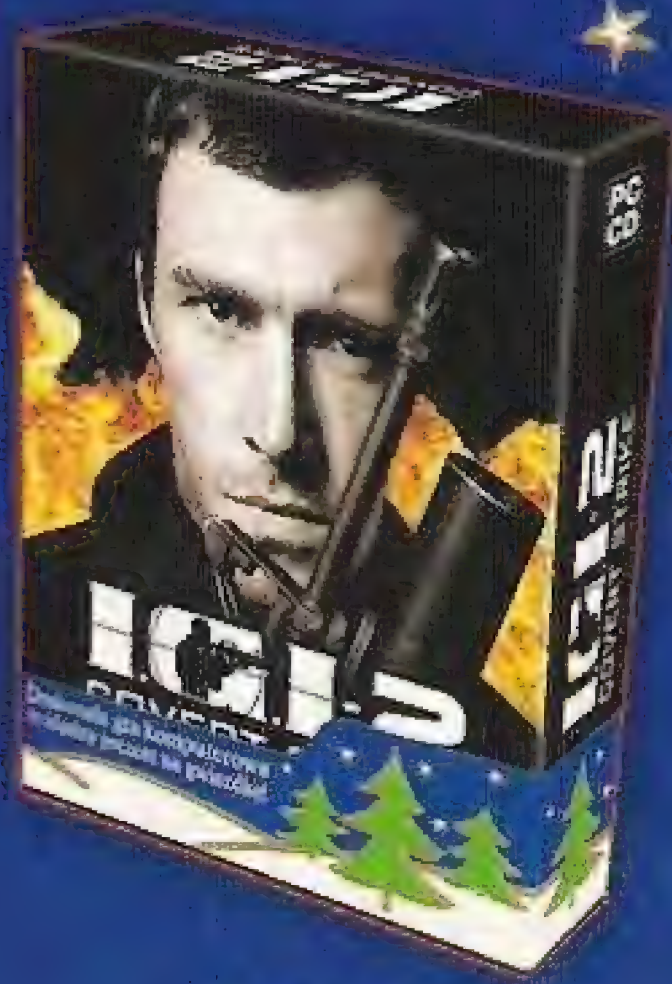
• Premiera: marzec 2004  
• Gra na platformy: PC

Kontynuacja BATTLEFIELD 1942. Hitler już dawno nie żyje, więc żołnierze biegają po Wietnamie...





# Doskonałe Gry Komputerowe!



IGI 2  
Covert Strike



Prisoner  
of War



Steel Beast  
Gold Edition



Industry  
Giant II



Trainz v.1.4



Combat Mission  
Gold

## Idealny Prezent Na Gwiazdkę!

**TYLKO  
39.90  
złotych!**

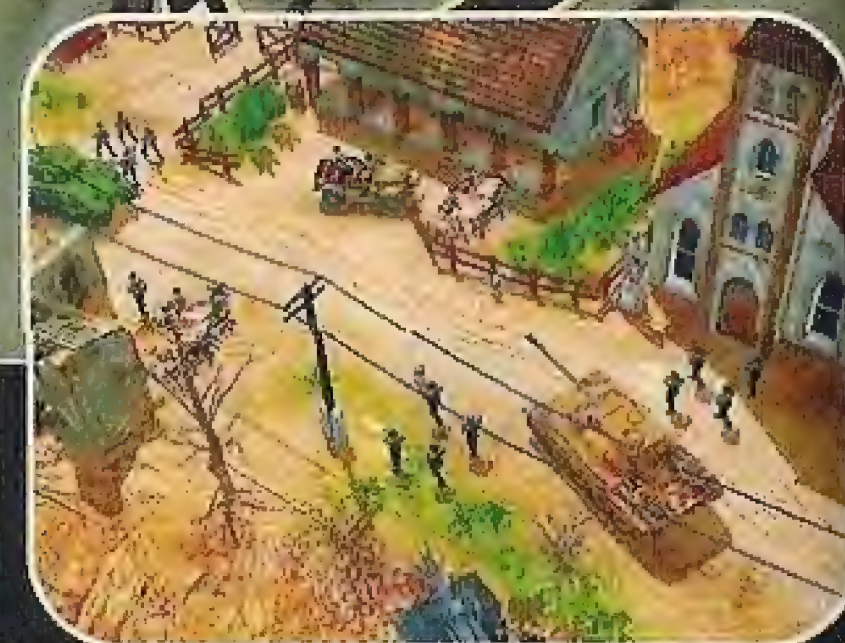
Tylko teraz niesamowita oferta cenowa! Ilość gier ograniczona!  
W sprzedaży od 20 listopada! Szukaj w dobrych sklepach z grami.





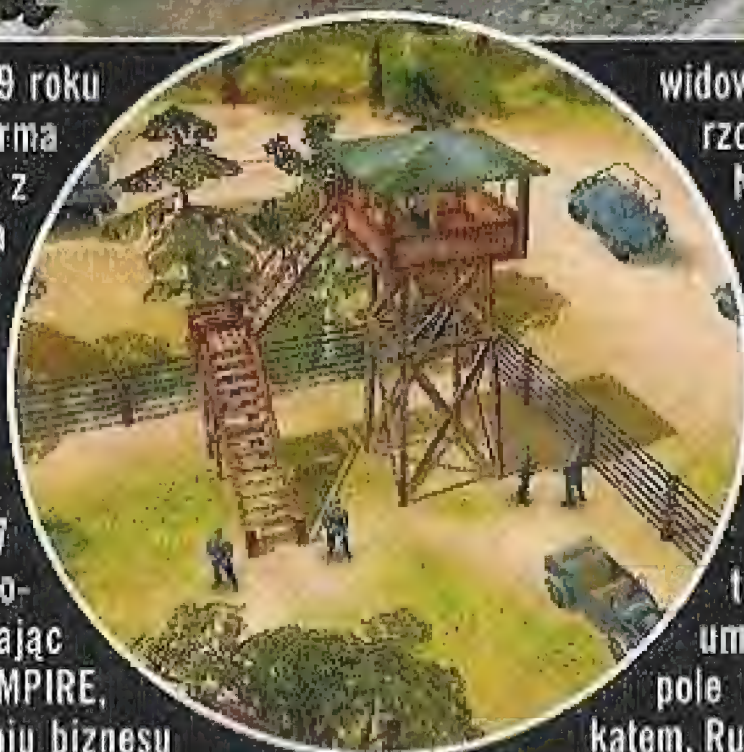
*II wojna światowa jeszcze nigdy nie była taka śliczna*

## CODENAME PANZERS



**P**owstała w 1989 roku w Karlsruhe firma CDV przez długie lata tworzyła programy wyłącznie na rynek niemiecki. Zajmowała się też dystrybucją gier ID Software, Apogee, Sony i Psygnosis. W 1997 roku odniosła międzynarodowy sukces, wypuszczając strategię WET: THE SEXY EMPIRE, opowiadającą o rozkręcaniu biznesu pornograficznego przez skąpo odzianą Lulę. Kolejne sukcesy firmy były już związane z II wojną światową. Dwie części znakomitego SUDDEN STRIKE, nie mniej udany BLITZKRIEG i kultowy w niektórych kręgach COMBAT MISSION uczyniły z CDV specjalistą od strategii z tego okresu. Nic dziwnego, że również i CODENAME: PANZERS – najnowsza inwestycja Niemców – opowiada o zmaganiach aliantów z wojskami Adolfa Hitlera.

Nad grą już od ponad dwóch lat pracują autorzy popularnej SWINI. Węgierscy programiści tym razem postawili na



widowską grafikę i odtworzone z pietysmem realia. Na razie wszystko wskazuje na to, że decyzja ta była całkowicie słuszną.

Pod wieloma względami CODENAME: PANZERS nie ma sobie równych. Nowoczesny trójwymiarowy silnik umożliwia spojrzenie na pole bitwy pod dowolnym kątem. Ruchoma kamera z niecodzienną płynnością zagląda we wszystkie zakamarki, za tłoczące się wciąż ruiny, za wraki i nierówności terenu. Świetnie wyglądają też efekty pogodowe, mające rzeczywisty wpływ na przebieg starcia, a także rozmaite rodzaje drzew i krzewów, pasujące do strefy klimatycznej, w której toczy się bitwa. Budynki, słupy i zasieki również przyciągają wzrok.

Na wyrazy uznania zasługują wreszcie projekty jednostek. Autorzy gry przygotowali aż 50 rodzajów wojsk, różniących się m.in. zasięgiem i skutecznością prowadzonego ostrzału. Oko cieszą różne typy czołgów, transporterów opancerzonych, dział samobieżnych i jeepów. Wszędobylska piechota, uzbrojona w miny, wyrzutnie granatów i miotacze płomieni (w sam raz, by wykurzyć załogę czołgu z kabiny) potrafi doskonale biegać, skradać się, czołgać oraz kryć w okopach czy za umocnieniami. Poszczególne

żołnierze korzystają z lornetek i telefonów polowych, pomagają też rannym, podając im lekarstwa i obwijając bandażami. Na niebie unoszą się zaś bombowce, które potrafią przeorać pociskami pole oraz zniszczyć most.

Co ciekawe, autorzy przygotowali znacznie więcej modeli niż rodzajów jednostek. W programie pojawia się bowiem ponad 100 różnych pojazdów (często są to np. te same czołgi, tyle że pomalowane w różny sposób) oraz około 80 rodzajów żołnierzy. Wśród nich znajdują się piechociarze w mundurach niemieckich, rosyjskich, amerykańskich, brytyjskich, francuskich, węgierskich, serbskich i – ku chwale ojczyzny – polskich. Taka dbałość o szczegóły jest po dziś dzień rzadkością. Również i dźwięk jest trójwymiarowy – dobra karta graficzna wsparta zestawem głośników sprawi, że gracz poczuje się jak na prawdziwym polu bitwy.

W odróżnieniu od SUDDEN STRIKE czy BLITZKRIEG, które były strategiami zręcznościowymi, CODENAME: PANZERS stawia na taktykę. Przeciwnik autentycznie myśli i stara się wykorzystać dostępne w danym momencie atuty. Nie gna za wszelką cenę do przodu – nieraz woli wciągnąć gracza w pułapkę niż paść podczas bohaterstwa, lecz bezsensownego ataku. Gospodarki surowcowej jako takiej w programie nie ma (wszystkie jednostki ma się dane „z góry”, później można co najwyżej liczyć na posiłki), za to podzielony na trzy kampanie scena-

riusz składa się z szeregu powiązanych ze sobą misji, przedstawiających wojenne losy kilku żołnierzy. Ich przejścia rozpoczynają się w 1939 wraz z napadem hitlerowskich Niemiec na Polskę, kończą zaś wkroczeniem wojsk rosyjskich do Berlina sześć lat później. Z COMBAT MISSION zapożyczono też złożony model zniszczeń. Poszczególne pojazdy mają różną grubość pancerza (inną z boku, inną z przodu), zaś tory lotu pocisków wyliczane są niezależnie od widocznych na ekranie animacji.

Gra zapowiada się znakomicie. Jeśli spełni oczekiwania, na wielu komputerach zagości na długie miesiące. Szkoda tylko, że w pierwszej misji wcielamy się w hitlerowców i pomagamy im gniebić Polaków i Rosjan...

... Michał „CowJoel” Zacharzewski

### Codename: Panzers

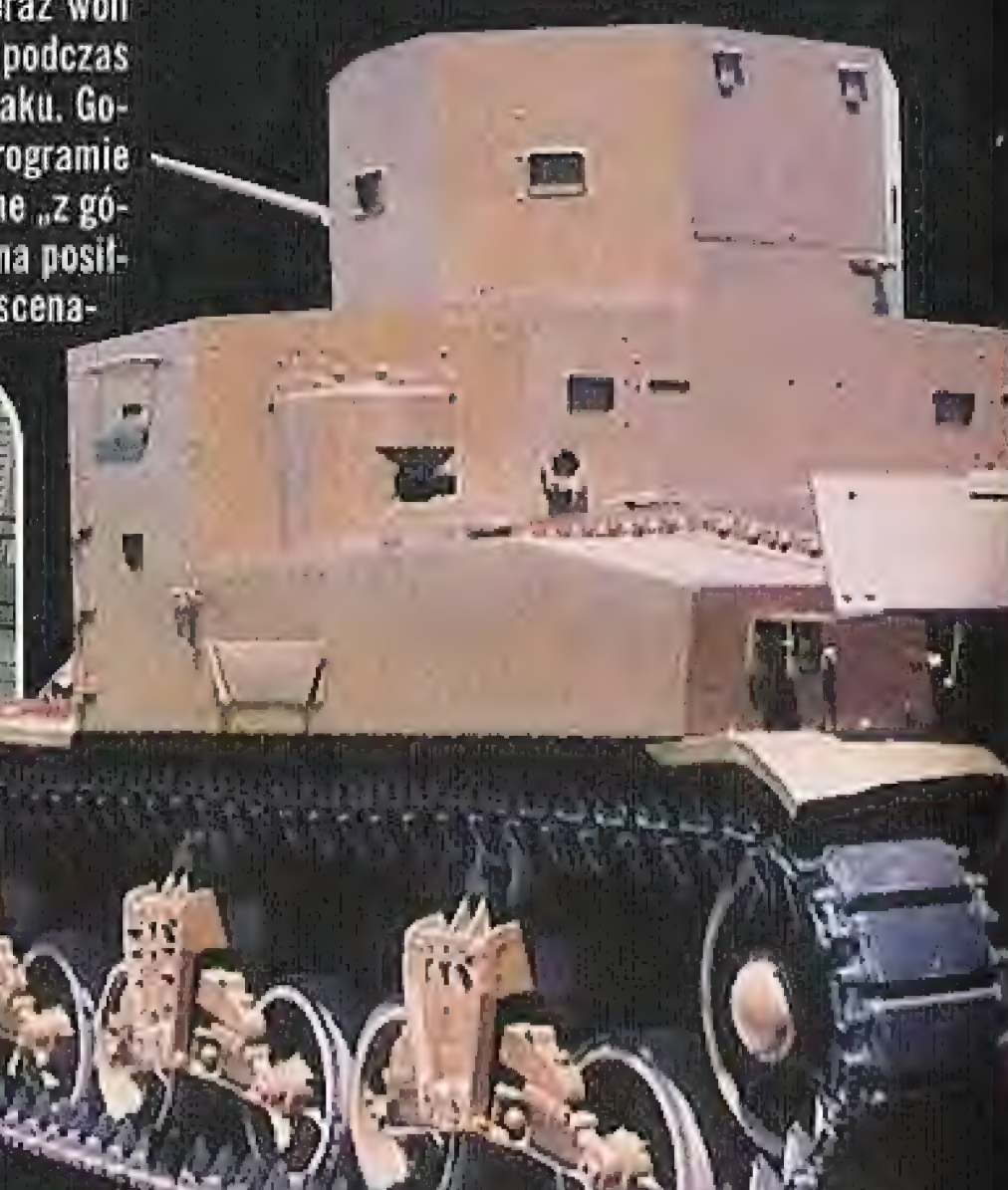
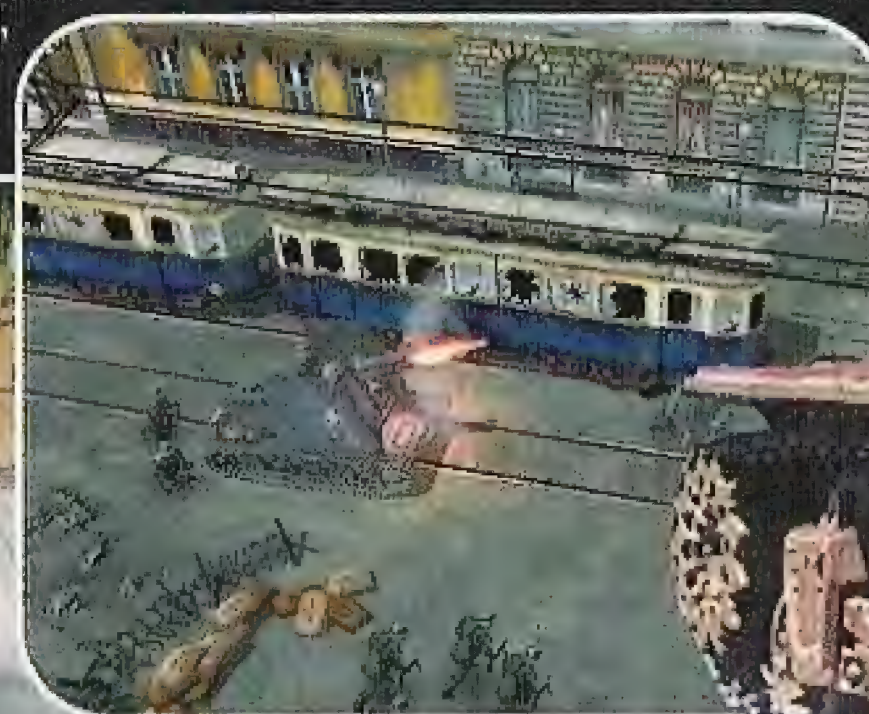
RTS

• Stormregion / CDV  
• [www.panzers.de](http://www.panzers.de)

☐ Wersja polska  
☒ Tryb multiplayer

• Premiera: luty 2004  
• Gra na platformy: PC

Specjaliści od II wojny światowej tym razem opowiadają o broni pancernej. Ale za to jak pięknie!





## Największa oferta Myszek w Polsce!

- ◆ Optyczne
- ◆ Kulkowe
- ◆ Bezprzewodowe
- ◆ Miniaturowe
- ◆ Świecące

### Euro Office XP



### Turbo Office XP

- ◆ Wspomaganie programów Microsoft Office™
- ◆ Podwyższona ergonomia pracy
- ◆ ponad 50 dodatkowych klawiszy
- ◆ Elegancki wygląd
- ◆ Dostępne w wielu kolorach

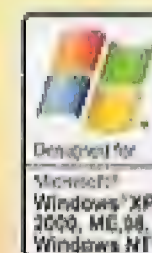


### Mini Keyboard

- ◆ Combo: USB, PS/2
- ◆ Małe rozmiary

### Wireless Crystal Optical Mouse

- ◆ Bezprzewodowa mysz optyczna
- ◆ Technologia radiowa zapewniająca brak interferencji między urządzeniami
- ◆ 4 baterie - akumulatory wraz z ładowarką
- ◆ Odbiornik podłączany do portu USB
- ◆ Ładowanie baterii przez port USB



### Nasze myszki to:

- ◆ Ergonomiczne kształty
- ◆ Wysoki komfort pracy
- ◆ Precyzja działania - rozdzielczość 800 DPI
- ◆ Długi okres gwarancji
- ◆ Wyposażone w rolkę
- ◆ Żywotność klawiszy: ponad 1000 000 kliknięć
- ◆ Łatwość instalacji
- ◆ Zaawansowana technologia optyczna
- ◆ Najwyższej jakości materiały
- ◆ Dostępne w wielu kolorach



### Jumbo Bass

- ◆ Zbudowane z drewna
- ◆ Pilot z wejściem słuchawkowym
- ◆ 650W PMPO



# SABOTAGE 1943

*Nie chodzi o to, by zabijać.  
Chodzi o to, by bali się zasnąć!*



kościuszkowskiego i zabijać tych śmierzących i skapeaniatych opojów w zawieszonych perukach, którzy machnęli grafomańskie dzieło zwane Konstytucją 3 Maja? Z pewnością nie byłbyś zadowolony. Tymczasem Niemcy z Replay Studios pracują nad grą, w której strzela się do Niemców!

Akcja taktycznej strzelaniny SABOTAGE 1943 toczy się w czasie II wojny światowej. Do niedawna układała się ona po myśli Trzeciej Rzeszy, niestety klęski na Dalekim Wschodzie poważnie podkopały militarną maszynę Hitlera. Uciśnio-

ne narody Europy zaczęły poważniej myśleć o wyzwoleniu. Polacy przygotowują powstanie, płonie warszawskie getto. Także we Francji, w Paryżu, wiele się dzieje. Działa tu ugrupowanie La Resistance, które w niezwykle skuteczny sposób utrudnia życie Niemcom. Jednak masowe egzekucje, łapanki, wywózki do obozów koncentracyjnych pomagają hitlerowcom trzymać paryżan w potrzasku. Ale nie ciebie!

Wcielasz się w początkującego szpiega, sabotażystę i powstańca. Człowieka, który kocha swoją ojczyznę i gotowy jest oddać życie za jej wolność. Jednak nie jesteś z tych, którzy wbiegają z karabinem do niemieckiej restauracji, licząc, że przed śmiercią zdążą powalić kilku faszystowskich oficjeli. Ty działasz w podziemiu, w ukryciu, po cichu, skromnie, choć spektakularnie. Na co dzień starasz się udawać zwykłego obywatela, człowieka, który pogodził się z okupacją. Niekiedy jednak zmieniasz ciepły płaszcz na wojskową kurtkę i wychodzisz na akcję. Wtedy dokonujesz aktów sabotażu, przeprowadzasz szczegółowo zaplanowane zamachy, podkładasz bomby i pomagasz przerzucać broń. Uwalniasz jeńców, zabijasz generałów, kradniesz cen-

ne plany. Szukasz też szpiegów gestapo, którzy przeniknęli do La Resistance i w chwili obecnej zagrażają twojemu bezpieczeństwu.

Autorzy gry podzielili ją na 22 etapy odtwarzające akcje francuskiego ruchu oporu z lat 1943-44. Projektując misję, odrzucili charakterystyczny dla wielu shooterów FPP schemat, wedle którego należy przejść od punktu A do punktu B, realizując zasadę „nikt nie wyjdzie stąd żywy”. Do dyspozycji gracza oddali tętniące życiem lokacje, które w pierwszej kolejności należy dobrze poznać, by myśleć o sukcesie. Zaprojektowali też inteligentnych przeciwników. Niemcy dokładnie przyglądają się każdemu obywatelowi, obserwują podejrzanych typów i nie wahają się sięgnąć po broń. Potrafią wzajemnie współpracować, doskonale kryją się i maskują, często krzykiem wzywają posiłki, wreszcie całkiem przyzwyciężeni strzelają.

Na szczęście gracz również jest nie w ciemie bitwy. Wykorzystuje blisko 20 rodzajów broni, doskonale strzela, skrada się, czołga, biega, skacze i kryje się za murkami czy słupami. Bardzo często zmienia ubrania. Do niemieckiej bazy wchodzi w stroju gestapowca, po mieście spaceruje w płaszczu bądź ciepłym swetrze. Zna niemiecki

w stopniu zadawalającym, dzięki czemu potrafi wydobyć niemal każdą informację od napotkanego Niemca (udając generała bądź bawiąc się nożem niebezpiecznie blisko cudzej szyi). W czasie strzelaniny główny bohater potrafi położyć się na ziemi i udawać trupa, lecz kiedy strzela, robi to celnie. Jego działania mają wpływ na zachowanie się Niemców, członków La Resistance oraz zwykłych obywateli. Jeśli będzie nieostrożny, narazi się swym kamratom bądź mieszkańcom Paryża, a wówczas nikt nie przyjdzie mu z pomocą, gdy będzie uciekał przed bojowo nastawionym oddziałem gestapowców.

SABOTAGE 1943 pojawi się w sklepach dopiero pod koniec przyszłego roku. Jeśli program spełni pokładane w nim nadzieje, otrzymamy kawał naprawdę dobrego kodu. Może nie aż tak pięknego jak DOOM 3 czy HALF-LIFE 2, lecz oferującego oryginalne, złożone misje i perfidnych przeciwników. Ileż można w końcu lać bezmózgie pokraki umiające tylko biegać i strzelać się nawzajem po pyskach?

\*\*\* Michał „Joel” Zacharzewski

## Sabotage 1943

Strzelanina FPP

- \* Replay Studios
- \* [www.sabotage1943.com](http://www.sabotage1943.com)

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- \* Premiera: koniec 2004
- \* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox

Opanowałeś do perfekcji sabotaż? Zatem to gra dla ciebie! Powinieneś poradzić sobie z nią śpiewająco.



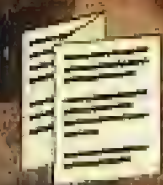
# LIONHEART

LEGACY OF THE CRUSADER™

MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ  
W WIELKIM STYLU!



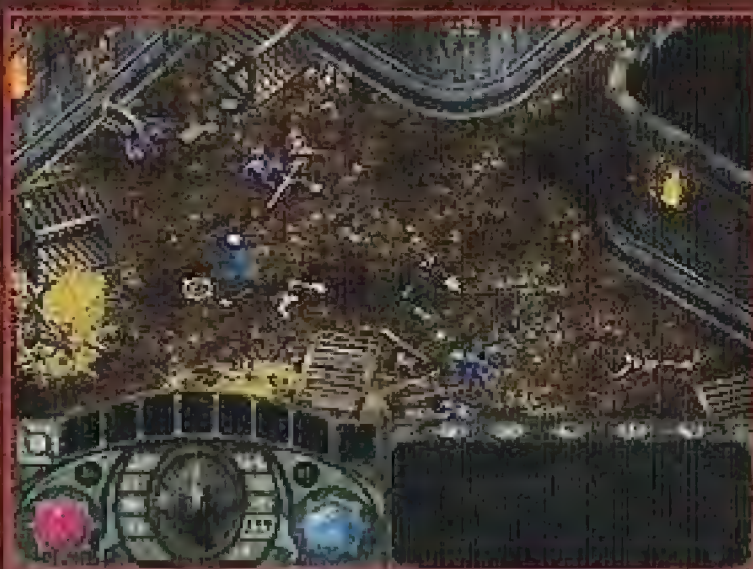
DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA  
**99<sup>90</sup>**  
ZŁOTYCH



Razem z grą  
otrzymasz  
kartę pomocy  
podręcznej!

**2CD**

POZNAJ NOWĄ GRĘ RPG TWÓRCÓW TAKICH PRZEBOJÓW JAK: FALLOUT, BALDUR'S GATE  
CZY ICEWIND DALE. MISTRZOWIE GATUNKU POWRACAJĄ Z KOLEJNYM KLASYCZNYM RPG.  
JEŚLI LUBISZ NAPRAWDĘ DOBRĄ ZABAWĘ, TO MUSISZ ZAGRAĆ  
W LIONHEART: LEGACY OF THE CRUSADER!



JUŻ W SPRZEDAŻY!

Lionheart: Legacy of the Crusader © 2003 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Reflexive Velocity Engine © 2003 Reflexive Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, logo  
Interplay, Black Isle Studios, logo Black Isle Studios, Lionheart: Legacy of the Crusader oraz logo Lionheart:  
Legacy of the Crusader są znakami handlowymi należącymi do Interplay Entertainment Corp. Reflexive oraz  
logo Reflexive są znakami handlowymi Reflexive Entertainment, Inc.



WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE  
**CDPROJEKT**



## Graj i zarabiaj

**Z** polskiej ekipy występującej w finałach zorganizowanego przez firmę Samsung turnieju World Cyber Games najlepiej wypadł grający w WARCRAFT 3 Krzysztof Czerwinski. Zawodnikowi udało się dotrzeć do ćwierćfinału, gdzie przegrał z młodym Chinczykiem, późniejszym mistrzem świata. W przyszłym roku impreza zostanie przeniesiona na próbę z Korei do San Francisco. Nieco wcześniej w Las Vegas odbędzie się turniej ATI/AMD Cyber X Gaming Championships. Imponują zwłaszcza wygrane – organizatorom udało się zgromadzić okragie 600 tys. dolarów, z czego 100 tys. przypadnie najlepszej drużynie w turnieju COUNTER-STRIKE.

## Larry wróć?



**L**arry Laffer, bohater serii przygódówek LEISURE SUIT LARRY, powróci na ekrany domowych komputerów. Firma Sierra nieoficjalnie potwierdziła, że pracuje nad kolejną częścią popularnego cyklu. Niestety, w pracach nie bierze udziału Al Lowe, twórca postaci Larrygo. Ostatnia część gry – LARRY 7 – była w Polsce olbrzymim przebojem. Znakomite recenzje zebrało społszenie, nad którym pracowali Jerzy Stuhr i Katarzyna Figura.

## Nie lubią Polaków?

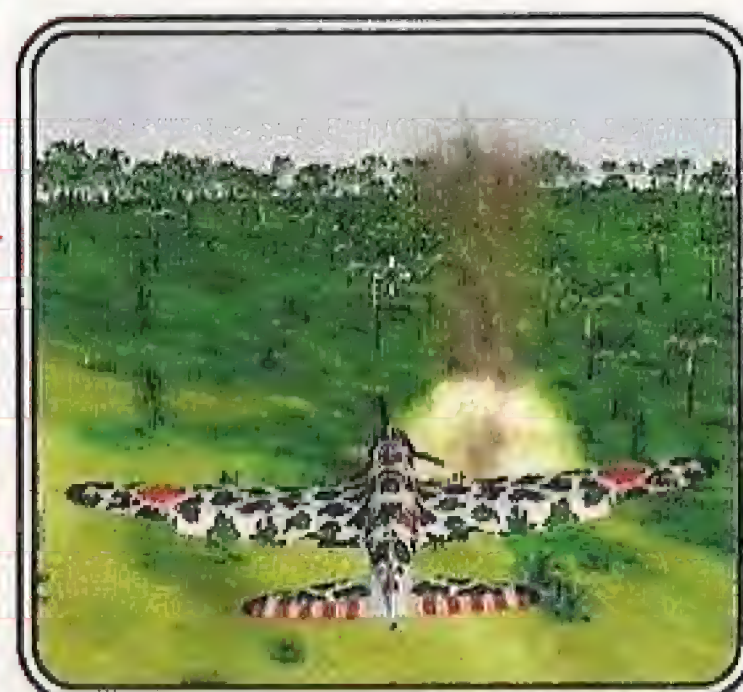
**P**olscy programiści naprawdę wiele spodziwali się po CHROME i drugich POLANACH. Chwalili się też zręcznościową przygódówką GROM i krajowym COLD ZERO, którym na świecie zajmował się JoWood. Niestety, raz jeszcze okazało się, że rodzime gry nie zachwycają szczególnie zachodnich recenzentów. Serwis GameRankings, podsumowujący średnie oceny gier w zachodniej prasie i na serwisach, pokazał, jak naprawdę są postrzegane. I tak COLD ZERO posiada łączną notę 65%, a GROM 53%. O dwa procent lepiej wypadła pierwsza część ANOTHER WAR. Wielki zawód sprawiły dwa pozornie najlepsze tytuły ostatnich miesięcy. CHROME na razie wywalczył ocenę 63% (przy czym do sklepów w USA gra wchodzi dopiero teraz), a ONCE UPON A KNIGHT – czyli rodzimi POLANIE – niewiele więcej, bo 67%. Dla porównania, czeska MAFFIA zasłużyła sobie na 88%, węgierska HEGEMONIA na 78%, zaś rosyjski IŁ-SZTURMOWIK nawet na 91%. Panie Polak, kaj idziesz? Powieść się!

**D**awno, dawno temu ktoś wpadł na pomysł, by użyć jałową, teksańską ziemię krwią Indian. Słowa te zachęciły amerykańskiego generała Tobiasa Brucknera do urządzenia prawdziwej rzezi. W czasie gigantycznych bitew ginęły więc dzieci, ich rodzice i dziadkowie. Do dziś zresztą lokalny piasek ma nieprzyjemną, czerwoną barwę... Wróćmy jednak do roku 1886. W czasie jednej z masakr rozstąpiła się ziemia, a Indianin imieniem Tal'Set wpadł w rozpadlinę. Gdy się obudził, odkrył, że znajduje się w zamieszanej przez prehistoryczne gady zapomnianej krainie. Jej mieszkańcy zaopiekowali się nim i opatrzyli jego rany. Teraz on pragnie się odwzięczyc. Chce pokonać gnębiącego ich Lorda Tyrannusa. Tyle że pomaga mu nowy dowódca, generał znikąd – niejaki Tobias Bruckner. Także i on wpadł w rozpadlinę! Gra TUROK EVOLUTION została wydana rok temu na konsole Xbox, PlayStation 2 i GameCube. W wersji na PC zaoferuje poprawioną grafikę, 60 rodzajów przeciwników (w tym 15 gatunków dinozaurów), kilkanaście futurystycznych broni oraz całkiem zmyslną Sztuczną Inteligencję. Premiera na dniach!

## Turok Evolution PC



## Pacific Warriors 2 PC



**N**ie piszą o nim w „Tinie”. Nie zapraszają go do telewizji, nie proponują wywiadów. Mimo to silnik Renderware robi coraz większą karierę. Po gościnnych występach w SKOKACH NARCISKICH 2004 zobaczysz go także w BROKEN SWORD: SLEEPING DRAGON, THE MOVIES Petera Molyneuxa oraz w PACIFIC WARRIORS 2. Ta ostatnia gra to klasyczna zręcznościowa strzelanina z czasów II wojny światowej. Gracz wciela się w japońskiego bądź amerykańskiego pilota biorącego udział w bitwach w rejonie Pearl Harbor, Midway, Guadalcanal i Okinawy. Swym samolotem (SBD Dauntless, F6F Hellcat, B5N2 lub A6M3) kieruje za pomocą zaledwie kilku przycisków, w dzieciinnie prosty sposób niszczy wskazane cele i wywija imponujące piruety. Łącznie wypełnia 50 niebezpiecznych, dziennych i nocnych misji, gromadząc kolekcję medali i odznaczeń. Dzięki Renderware program wygląda znakomicie. Wyspy porośnięte są prawdziwymi drzewami, zaś morską wodą faluje na wietrze. Eksplozje (innych samolotów, okrętów morskich, a także bombardowanych budynków czy ciężarówek) również całkiem przyzwyczajają w fotel. Jeśli ktoś wyda to w Polsce za niewielkie pieniądze, bierzcie w ciemno.

## Eric Young's Squad Assault: West Front PC

**J**ajogłowi wąsaci stratedzy mają powód do radości – prace nad ERIC YOUNG'S SQUAD ASSAULT: WEST FRONT powoli dobiegają końca. Już niedługo po raz setny (bądź nawet sto pierwszy) czołgi i piechota wybiegną na pola Francji, by stoczyć najważniejsze bitwy 1944 roku. W grze wcielisz się w Niemców lub aliantów (Francuzów, Brytyjczyków, Amerykanów i Kanadyjczyków) – uzbrojonych w taki sam sprzęt, z jakiego korzystali sześćdziesiąt lat temu. Siłą programu ma być złożony system odpowiadający za psychologię żołnierzy. Jak wiadomo, na polu bitwy z reguły panuje chaos, wszyscy krwawią

i nie wykonują rozkazów tak dokładnie, jak ma to miejsce w grach z gatunku RTS. W SQUAD ASSAULT: WEST FRONT poszczególne jednostki mogą spanikować, wpaść w furję albo po prostu nie usłyszeć rozkazu. Trzy duże kampanie zapewnią blisko 60 godzin rozrywki. Do programu dołączony będzie zestaw edytorów oraz specjalny instalator modów, pozwalający w przeciągu kilku chwil przełączać się pomiędzy stworzonymi przez fanów rozszerzeniami.



## Etrom: The Astral Essence PC

**I**nnowacyjna gra RPG z leżącego gdzieś w odległej przyszłości klasycznego świata fantasy. Tak przynajmniej wygląda to na pierwszy rzut oka – ciągnące się kilometrami łochy, nieprzebyte pieczary i ponure, gotyckie zamki przywodzą na myśl produk-

cje pokroju NEVERWINTER NIGHTS. Wystarczy jednak przejść się odrobinę, by odkryć nowoczesne maszyny napędzane energią niewiadomego pochodzenia, tajemnicze portale służące do podróżowania pomiędzy wymiarami i całkiem nowoczesną broń. W ETROM miasta rządzące się zasadami demokracji sąsiadują z faszystowskimi metropoliami. Są też demony, magowie, smoki i pradawne rytuały, a także czołgi, mechy i broń laserowa. Sama gra stanowi połączenie DIABLO z rozbudowanym fabularnie, nieliniowym BALDUR'S GATE. Gracz spędza długie godziny na krwawych walkach na 30 różnych poziomach 4 wielkich stanów. Ponad 100 różnych przedmiotów, rozbudowany system magiczny oraz wciągający tryb multiplayer mają zapewnić ETROM sławę. Wraz z grą na zachodnim rynku pojawi się komiks oraz książkowy podręcznik do systemu role-playing o tej samej nazwie.





## Trabi Racer PC

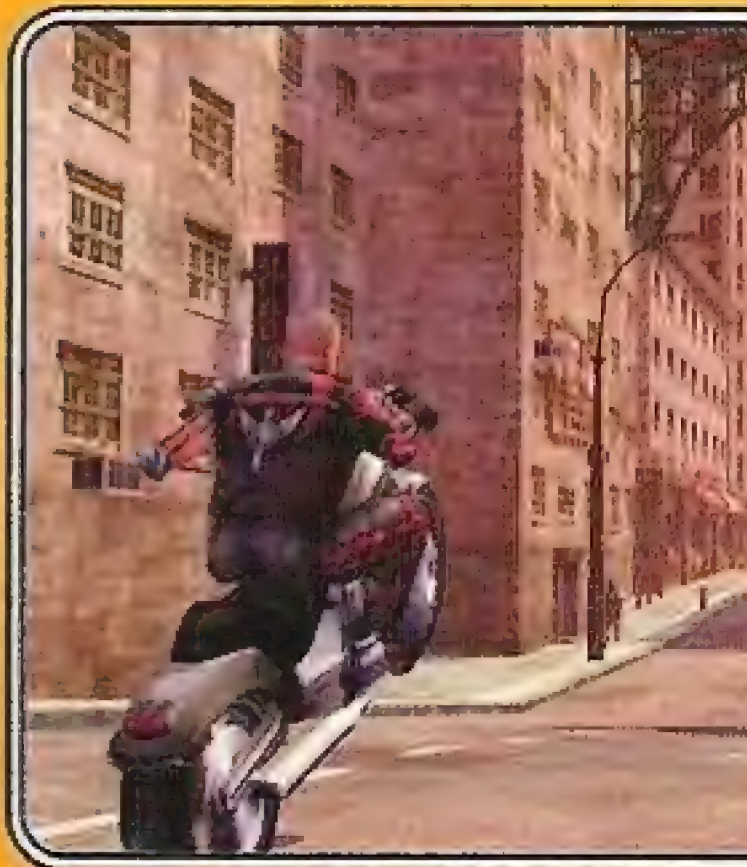


**W** połowie listopada do polskich sklepów trafi POLDEK DRIVER. Autorzy gry wysłali już tzw. mastera do tłoczni i w chwili obecnej pracują nad zrecenzowaniem TRABI RACER. Tym razem gracze wezmą udział w wyścigach Trabantów, niemieckich samochodów osobowych produkowanych w latach 1957-1991 przez Automobil-Werk Zwickau (AWZ). Autorzy programu obiecują pięć samochodów i tyle samo lokacji. W porównaniu z grą MALUCH RACER poprawiono szybkość działania programu oraz efekty kolizji. Teraz plastikowe samochody niszczą się w wyniku zderzeń, skutkiem czego gorzej sprawują się na trasie. Umożliwiono też prawie dowolne ustawienie kamery, a także dorzucono widok z wnętrza pojazdu. Za dwa miesiące program znajdzie się w sklepach. Będzie kosztował 20 złotych.

## Axle Rage PC

**P**rzyszłość nie będzie aż tak słodka i śliczna jak wesołe miśki z disneyowskich filmów. Zresztą nawet gdyby była, uzbrojone motocyklowe gangi w jedną noc urządziłyby w ZOO taką masakrę, że zdążając na miejsce przestępstwa policja musiałaby się zaopatrzyć w skafandry do nurkowania we krwi. Futro wspomnianych niedźwiedzi jeszcze przez wiele miesięcy znajdowałoby się w najbardziej dziwnych miejscach. A tak? Kasa, dragi i brutalna siła rządzą megamiastem Nailsdale. Dwie zwalczające się partie polityczne wspierają znajdujące się w stanie permanentnej wojny gangi. Axle Rage

jest członkiem motocyklowego No Dice. Doskonale się bije, niektórzy mówią, że jest królem ulicznych walk na pięści. Pcha się na ogół tam, gdzie dwóch-trzech twardzieli okłada jednego, i wymiata takie combosy, że przeciwnicy fruwią na boki. Axle pomaga sobie przy tym znalezionymi deskami, obfuczonymi butelkami, jakimś półkami i koszami na śmieci. Sporo też jeździ po mieście – od czasów premiery GTA3 ten typ rodzaj zabawy bije przecież rekordy popularności.



## Kuma: War PC



**Z**astanawialiście się, jak gry będą wyglądać za pięć czy dziesięć lat? Czy będą to przepiękne sieciówki, niezwykle realistyczne strzelaniny czy też może programy przedstawiające każdy aspekt życia, od porannego krojenia chleba na śniadanie po rajd za uciekającym autobusem? Twórcy KUMY mają nieco inne zdanie. Taktyczna strzelanina FPP/TPP, nad którą pracują, będzie się rozwijać także i po premierze. Otóż w podstawowej wersji programu udasz się do Iraku. Odszukasz synów Saddama Husajna, Udaia i Kusaja, po czym ich zabijesz. Wykonasz też dwie inne skomplikowane misje. A co potem? Potem ściągniesz z Sieci nowe rodzaje broni, nowe lokacje i misje, nawiązujące do najbardziej aktualnych wydarzeń. Nie tylko z Iraku – programiści obiecują zaprowadzić cię w każde interesujące miejsce na świecie, wszędzie tam, gdzie dzieje się coś ciekawego. Miesięczna opłata za pakiet nowych misji nie powinna wynosić więcej niż 10 dolarów – a więc tyle, ile kosztuje abonament na co drugą grę MMORPG.

## Championship Manager 03/04 PC



**N**ajnowsza edycja najlepszego pecetowego menedżera piłki nożnej. Na pierwszy rzut oka przypomina CHAMPIONSHIP MANAGER 4 z czterema nowymi ligami, zaktualizowanymi składami i rozgrywkami, lecz wystarczy posiedzieć nad grą chwilę dłużej, by odkryć cały szereg drobnych zmian. Przykładowo wzmocniono znaczenie relacji pomiędzy piłkarzami i umożliwiono nadawanie im ksywek. Usprawniono również podgląd meczu (panel 2D, nowe efekty graficzne oraz komentarze) oraz przegląd prasy. Dziennikarze wybierają teraz bramkę miesiąca i sezonu, a także dostarczają całej masy cennych sugestii, obserwacji i porad. Drobne poprawki dotknęły również opcji skautingu oraz treningu, który stał się bardziej intuicyjny. Oczywiście z gry usunięto całą masę błędów, które obrzydzały wersję oryginalną i były niwelowane za pomocą kolejnych patchy...

## Assignment Berlin PC



**N**iskobudżetowa strzelanina FPP z czasów II wojny światowej. Gracz wciela się w młodego amerykańskiego żołnierza, który wkrótce po inwazji w Normandii dostaje w łapkę kamasze, a na nogi nowe kalasze. Próbuje iść, ale przewraca się na ryja. Szybko zamienia miejscami kamasze z kalaszami, po czym daje z buta do przodu. Czekają 10 misji nawiązujących do autentycznych wydarzeń. W ich trakcie nie zabraknie starć z niemieckimi tygrysami, pojedynków ze snajperami i starć w opustoszałych miasteczkach. W czasie wykonywania zadań gracz skorzysta z 14 różnych broni, a nawet zeskoczy z samolotu ze spadochronem na plecach. ASSIGNMENT BERLIN to nic innego jak próba podpięcia się pod olbrzymi sukces MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Niestety, w chwili obecnej gra nie wygląda dobrze i ma wysokie wymagania sprzętowe.

## Trackmania PC

**N**iby zwykłe wyścigi, a jednak niezwykle. Po pierwsze, gracz sam tworzy trasy, składające się z ponad 300 gotowych elementów osadzonych w trzech różnych środowiskach: zimowym, pustynnym i wiejskim. Po drugie, nie przypominają one klasycznych torów, z jakimi miałeś do czynienia w TOCA RACE DRIVER i COLIN MCRAE RALLY 3. Są za to pokręcone jak umysł Froggera. Wiją się niczym tasiemce, obfitują w rampy, uskoki, przepaści, pętle i ostre zakręty. Człowiek czuje się na nich jak na kolejkach górskich. Samochód niejednokrotnie koziołkuje, odbija się od band i niszczy. Zabawa jest więc przednia. Co najważniejsze, grać można w Sieci (nawet na modemie), a także samodzielnie. W tym ostatnim przypadku dostępne są trzy tryby: sprawdzian prędkości, rajd i kaskaderka. TRACKMANIA pojawi się w zachodnich sklepach pod koniec listopada. Kiedy dotrze do Polski, nie wiadomo.



## Midnight Nowhere PC

**K**rew. Wszędzie krew. Krew, trupy, gnijące wątroby, niewielkie serca wyjęte jakas potężną łapą z ciał, w których do niedawna



były. Nic dziwnego, że ludzie opuszczają swe domy w panice. Na autostradach wylotowych tworzą się gigantyczne korki, a centrum pustoszeje. Wkrótce później wojsko otacza miasto ścisłym kordonem. Gracz budzi się w kostnicy. Dookoła niego leżą butwiejące trupy całkowicie obcych mu osób. Do głowy przychodzą mu rozmaite myśli. „Skąd ja się tu wziąłem? Co ja tu robię? Kim oni są?”. Pytania zostają bez odpowiedzi. Amnezja... MIDNIGHT NOWHERE to nowa rosyjska przygodówka, która rozpoczyna się niezwykle obiecująco. Klimat rodem z serialu „Z archiwum X” psują nieco sztuczne obrazki z gry. Trójwymiarowy świat jest nieco zbyt sterylny, by w sposób wiarygodny oddać koszmara, który już niedługo stanie się twoim udziałem. Brrr! Będzie strasznie!



## I po HALF-LIFE 2!



**K**iedy pod koniec września firma Valve zapowiedziała przesunięcie premiery gry HALF-LIFE 2 w okolice Gwiazdki, nikt nie spodziewał się, że jest to początek największej branżowej afery ostatnich lat. Niespełna tydzień później w Sieci pojawił się kod źródłowy programu. Wszystkie kruczki programistyczne zastosowane przez autorów najbardziej oczekiwanej gry roku stały się nagle powszechnie znane. Ponadto hakerzy i twórcy cheatów dostali w swoje ręce narzędzia umożliwiające im niemal dowolne zmiany w tym w systemie odpowiedzialnym za CD-KEY'e w Steamie. Po paru dniach Valve potwierdziło wyciek około 1/3 kodu gry, sugerując, iż ktoś włamał się do sieci wewnętrznej firmy. Analitycy oszacowali, że straty spowodowane kradzieżą sięgną kilkunastu milionów dolarów. „Z całą pewnością to one zmusiły Valve do przełożenia premiery gry” – twierdził przyglądający się aferze dziennikarz. Dramat trwał jednak dalej. W Sieci pojawiła się bowiem działająca, lecz niedopracowana wersja beta programu. Tym samym gracze zdobyli dowód, że programiści Valve – mimo wielu obietnic – nie mieli zamiaru wprowadzić HALF-LIFE 2 do sprzedaży we wrześniu... W chwili obecnej HALF-LIFE 2 zapowiadany jest na kwiecień przyszłego roku.

## Dom trupów



**N**iskobudżetowy horror „House of the Dead” – adaptacja popularnej gry komputerowej – pojawił się już w amerykańskich kinach. W czasie pierwszego weekendu zarobił 5,5 mln dolarów, a więc mniej więcej tyle, ile kosztował. Akcja obrazu toczy się na wysepce, na której odbywają się najlepsze imprezy techno w okolicy. Pewnej nocy pojawiają się na niej zombie...

## Rekkasturvat

**R**ok temu wszyscy fascynowali się niewielką, darmową grą logiczną PORRASTURVAT, w której spychało się manekiny ze szczytu schodów. W tym roku autorzy programu przygotowali nowe dzieło – REKKASTURVAT. Tym razem gracz miażdży ludka przy pomocy potężnej ciężarówki i wgniata go w twardą jak skała ściankę. Więcej informacji: <http://jet.ro/dismount/>.

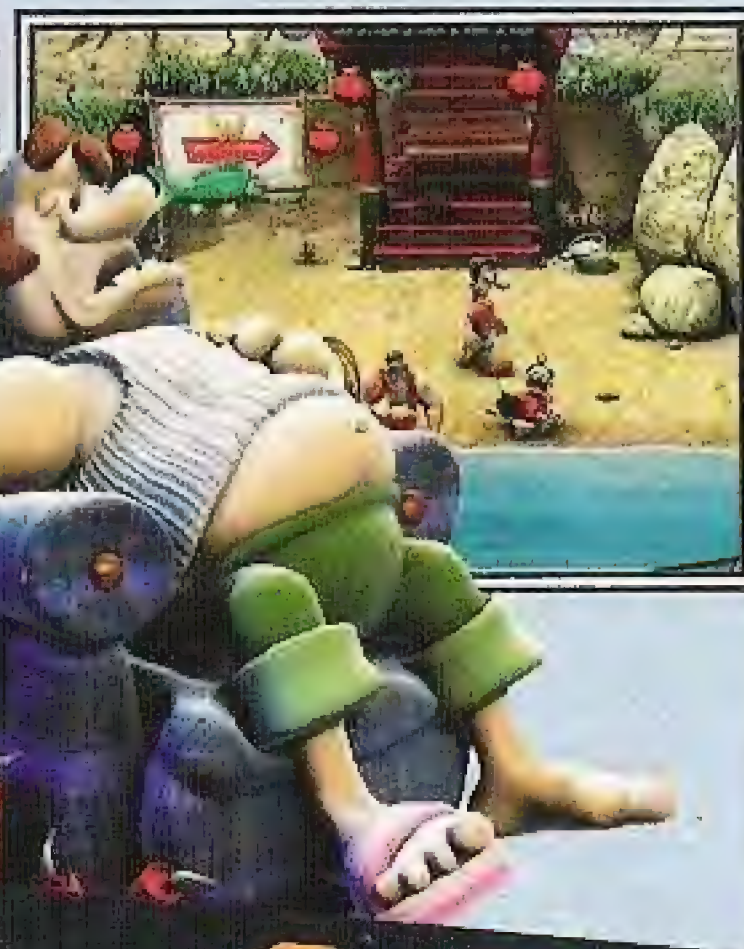
## Kangurek Kao 2 PC



**J**eśli ściskasz właśnie ten numer CLICKA! w swych uroczych łapkach, to znak, że umiesz czytać. Gdybyś nie umiał, nie ścisłabyś go w tej chwili i dawno zużył jako papier toaletowy. Ale skoro jesteś mocny w literkach... dowiesz się, że KANGUREK KAO 2 harcuje już po sklepach. Od początku listopada zwierzak ten wyciska sztangę, tłucze w bokserki worek, skacze też na pocztę i pali (się do walki). Po co? Cóż, chce odzyskać formę. Dostał cynk, że jest robotą do wzięcia. Zły myśliwy schwytał zwierzaki rozmaitych gatunków i zamierza zamienić je na zielone papierki. Ktoś go musi powstrzymać! Kangurek zwiedzi m.in. Afrykę, Antarktydę i rodzinną Australię. Zaprzyjaźni się z pingwinem i wielorybem, przejedzie się deską surfingową, będzie tłukł ogonem, boksował i ciskał bumerangiem. RAYMAN przejdzie na emeryturę...

## Neighbours from Hell 2 PC

**P**ierwsza część gry NEIGHBOURS FROM HELL nie dotarła do Polski. Szkoda, bo na Zachodzie ta produkcja zyskała pochlebne recenzje. W końcu bezkarnie robienie psikusów sąsiadom jest tym, co piekielne tygrysy kochają najbardziej! W drugiej części gry Woody, główny bohater programu, wybiera się na wakacje. Marzy mu się wypoczynek z dala od cywilizacji, z prażącym słońcem i ptaszkami śpiewającymi do snu. Co otrzymuje? Parszywych turystów wypychających gdzie się da swoje perkaty nosy, kobiety zalewające swym potem ładniejszą połowę plaży i nieuprzejmych sprzedawców. No i sąsiada... Ech... W zmaganiach z „czynnikami utrudniającymi regenerację sił życiowych” gracze towarzyszy wszędobylska kamera telewizyjna. Wszak reality show musi bić rekordy popularności!



## Wish PC



**B**ardzo masowa sieciowa gra role-playing WISH zaprosi cię do kolejnego świata zamieszkanego przez elfy, smoki, krasnoludy, hobbity, cyklopy, orki i gnomy. Postaciami tymi kierują gracze, a każda z nich posiada rozmaite talenty i realizuje inne cele. Miejsce popularnych zdolności zajęły jednak ścieżki wiedzy, wewnątrz których gracz może zdobywać poszczególne umiejętności i szkolić się m.in. na złodzieja, rzemieślnika, maga, kleryka i wojownika. Gracze w WISH będą hodować konie, kozy i psy. Te pierwsze wykorzystają jako środek transportu (także towarowego), z pomocą tych ostatnich ochronią się przed napastnikami (wziąć jamnika za ogon i postawić wrogowi pod nos – biedak przerzuci się na zakrywającą twarz kaptury). W zabawie weźmie udział grubo ponad dwadzieścia tysięcy graczy, a do połączenia się ze światem WISH wystarczy zwykły modem. Martwią jedynie wymagania sprzętowe programu. Autorzy zalecają zaopatrzenie się w kompa z procesorem 2.4 MHz, 512 MB pamięci RAM i bardzo dobrą kartą graficzną.

# TOP-13 LISTA

<b>1</b>	<b>GTA Vice City</b> PC, PS2	025	<b>8</b>	<b>Mafia</b> PC, PS2	030
<b>2</b>	<b>Diablo 2</b> PC	008	<b>9</b>	<b>Morrowind</b> PC, Xbox	034
<b>3</b>	<b>Ghost Master</b> PC	045	<b>10</b>	<b>Age of Mythology</b> PC	015
<b>4</b>	<b>Gothic 2</b> PC	060	<b>11</b>	<b>Grand Theft Auto III</b> PC, PS2	001
<b>5</b>	<b>Warcraft III</b> PC	010	<b>12</b>	<b>The Sims</b> PC, PS2	003
<b>6</b>	<b>Medal Of Honor:....</b> PC	002	<b>13</b>	<b>Neverwinter Nights</b> PC	014
<b>7</b>	<b>Colin McRae Rally 3</b> PC, PS2	044			



## Virtual Impact

PC

**B**ardzo dziwna gra logiczno-zręcznościowa, która wkrótce po pojawieniu się w Sieci dema trafiła na łamy dziennika „New York Times”. Amerykańscy dziennikarze dostrzegli w niej znakomity środek na ból głowy, spowodowany wpatrywaniem się w literki reuterowskich depesz. Na czym polega VIRTUAL IMPACT? Otóż gracz porusza się po Kosmosie pełnym kolorowych obiektów pozaziemskiego pochodzenia. Jednocześnie stara się kierować niewielką kulką, ciskając w nią innymi kulkami i w ten sposób wprawiając ją w ruch. Punkt otrzymuje się za zniszczenie kolejnych celów. Niestety, bronią ich roboty... Grafika może nie powala na ziemię, ale i nie odpycha od monitora. Oprawa dźwiękowa również nie należy



do szczególnie udanych. Co zatem rządzi? Ciekawy pomysł i tamagówki zmuszające do wyłożonej pracy umysłowej, jakże innej od tłumaczenia njsów Reutera na język zrozumiały dla przeciętnego człowieka.

## Legacy of Kain: Defiance

PC, PS2, Xbox

**T**o spora niespodzianka. Przez blisko pół roku wydawało się, że LEGACY OF KAIN: DEFIANCE – nowa opowieść z popularnego wampirycznego cyklu – pojawi się wyłącznie na konsolach Xbox i PlayStation 2. Jednak z październikowego wywiadu, jaki Riley Cooper z firmy Crystal Dynamics udzielił serwisowi HomeLan, wynika co innego. „Pracujemy nad wersją PC, choć zamierzamy ją wydać tylko w Europie” – powiedział główny projektant DEFIANCE. Sama gra będzie zaskakująca. Po raz pierwszy w historii serii gracz pokieruje zarówno Razielem, jak i Kainem. Zwiedzi mroczne zakątki Nosgoth, w tym



potężną twierdzę Sarafan, katedrę Avernusa i przyległy cmentarz upiórów. Nauczy się też podstaw telekinezy i będzie spychał odległych o kilkanaście metrów przeciwników do głębokich dołów. Co ciekawe, poprawiona grafika ma być nie tyle widowiskowa, co klimatyczna i nastrojowa... Fajnie, tylko czy na pewno ludzie w Crystal Dynamics wiedzą, że Polska to też Europa?

## Teenage Mutant Ninja Turtles

PC, PS2, Xbox, GCN

**Z**apewne tylko garstka dzieciaków pamięta dziś serial animowany „Żółwie mutanty rycerze ninja”, który w początkach lat 90. wyświetlała polska telewizja. Opowiadał on o walecznych gadach, które przyjęły imiona wielkich artystów i broniły rodzinnego miasta przed bandytami nasyłanymi przez niejakiego Shreddera. Donatello, Michelangelo, Rafael i Leonardo mieli swojego mentora – szczura Splintera oraz urodziwą wtyczkę w stacji TV, niejaką April O'Neal. To dzięki niej wiedzieli, co dzieje się w mieście... Przygody żółwi wyświetla dziś od czasu do czasu te-



lewizja, niestety w porach, w których normalne dzieciaki palą skręty na boisku, a nie-normalne zakuwają przewód pokarmowy stonki. Sytuację na chwilę zmienia TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, nowa gra Konami. Ta widowiskowa chodzona bijatyka została podzielona na 35 etapów. Pojawia się w niej wszyscy bohaterowie telewizyjnej serii. Każdy z nich otrzyma masę różnorodnych ciosów i po kilka umiejętności specjalnych. Oko polechce też grafika wykorzystująca technologię cell-shading. Szykuje się naprawdę żółwi tytuł! Byleby się szybko wczytywał!

## Final Fantasy XI

PC, PS2

**N**ajstojniejszy japoński konsolowy role-play raz jeszcze próbuje swoich sił na pecetach. Tym razem jako multiplatformowa gra sieciowa, przeznaczona dla masowego odbiorcy. Cóż to wszystko oznacza? Przede wszystkim to, że podłączeni do Sieci właściciele PlayStation2 i PC zagrają razem. Wybiorą własne postacie, zadecydują o ich wyglądzie, płci, pochodzeniu i umiejętnościach, a następnie wyruszą na bezdroża Vana'diel. Zwiedzą charakterystyczne dla serii baśniowe krainy fantasy, góry, doliny, rzeki, lasy, pustynie, zamki i podziemia. Wykonają

wiele zadań i pokonają masę bestii. Zaprzyjaźnią się też z graczami z całego świata – ludzie z Sony liczą, że uda im się stworzyć internetowe społeczności nie gorsze od tych, którymi dziś cieszą się ULTIMA ONLINE czy SIMS.



# PRZEBOJÓW Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

## Poczekalnia...

- |   |   |
|---|---|
| 018 Hitman 2 – PC, PS2, Xbox                      | 056 Midnight Club 2 – PC, PS2 <b>NEW</b>    |
| 035 Baldur's Gate 2 – PC                          | 038 Operation Flashpoint – PC               |
| 033 Black & White – PC                            | 024 Postal 2 – PC                           |
| 032 Battlefield 1942 – PC                         | 047 Devastation – PC                        |
| 055 Etherlords 2 – PC <b>NEW</b>                  | 006 Return To Castle... – PC, Xbox          |
| 019 Disciples 2 – PC                              | 013 Spider-Man... – PC, PS2, GCN, Xbox      |
| 021 Dungeon Siege – PC                            | 022 Splinter Cell – PC, PS2, Xbox           |
| 057 FIFA 2004 – PC, PS2, Xbox <b>NEW</b>          | 048 Helikopter w Ogniu – PC                 |
| 012 SW: Jedi Knight II – PC, Xbox, GCN            | 054 Piraci z Karaibów – PC, Xbox <b>NEW</b> |
| 059 SW: Jedi Knight: Jedi Academy – PC <b>NEW</b> | 050 Chrome – PC                             |
| 029 Icewind Dale II – PC                          | 039 The Thing – PC                          |
| 058 Lionheart – PC <b>NEW</b>                     | 052 Worms 2 – PC, PSX                       |
| 053 Re-Volt – PC <b>NEW</b>                       | 009 Tony Hawk's 3 – PC, PS2, GBA, Xbox      |
| 005 Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox              | 051 Post Mortem – PC                        |
| 031 Medieval: Total War – PC                      | 036 Unreal Tournament 2003 – PC             |

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LRCL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie [www.click.pl](http://www.click.pl)

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

**CDPROJEKT**







# WORMS

*Doskonała pozycja do zabawy przed pracą albo w jej trakcie :)*



**O**d wielu lat produkty z serii WORMS pozwalają graczom na całym świecie testować swoje umiejętności artyleryjskie, jednocześnie poznając podstawy balistyki w zabawnym wydaniu. Twórcy WORMS 3D podobno już od 1997 roku chcieli przenieść grę w całkowicie trójwymiarowe środowisko. Jednak dopiero teraz technologia komputerowa pozwoliła im dokonać tego bez pogorszenia grafiki i bez konieczności pójścia na kompromisy, jeśli chodzi o miódność. Przejście w trzeci wymiar wiąże się z rozszerzeniem możliwości rozgrywki, ze zmianami w obsłudze oraz z przymusem zachowania dużej czytelności sytuacji na planszy. Naprawdę niewielu grom udało się gładko przejść z 2D do 3D. Jeśli chcesz się dowiedzieć, czy WORMS 3D przeszło tę próbę, proponuję czytać dalej.

Całkowitym nowicjuszom przypomnę, iż gry z serii WORMS polegają na walce od 2 do 4 drużyn zabawnych robaków, uzbrojonych w niezwykle śmiertelne zabawki. Rozgrywka odbywa się w turach z ograniczeniem czasowym. Zwycięża ten, kto pierwszy pokona zastępy wroga i jako jedyny zostanie na planszy. Przypomnę jeszcze, iż wszystkie triki są dozwolone – nie ma litości.

WORMS 3D to w zasadzie gra przeznaczona dla większej ilości osób, aczkolwiek samotny wilk także znajdzie w niej coś dla siebie. Autorzy zaimplementowali rozbudowany tryb kampanii zawierający najróżniejsze minigry, sekretne etapy, bonusy odblokowujące nowe zestawy dźwięków czy krajobrazów. Jednak nie będę mydlił nikomu oczu – nie na długo zdoła cię on przykuć do klawiatury.

Nowa odsłona WORMS to także nowy arsenał bojowy. Nie chcę zdradzać wszystkich smaczków, więc wspomnę tylko o gazowych granatach, które co turę odbierają robakom porcję energii życiowej. Niestety, z narzędzi wspomagających poruszanie się po planszy

zniknęła wiertarka i lutownica. W efekcie trudniej jest się przemieszczać, szczególnie że pole widzenia zostało znacznie ograniczone. Rekompensatę stanowi jetpack, pozwalający pokonywać przepaści czy niewielkie wzniesienia, oraz teleporter.

Na plus z pewnością zasługuje możliwość konfiguracji rozgrywki. Jeśli jakaś broń ci nie pasuje, to możesz ją zwyczajnie wyrzucić bądź ograniczyć jej ilość. Analogicznie możesz też decydować, z jaką częstotliwością dany sprzęt znajdzie się w spadających paczkach. Można również ustalać: długość i liczbę rund, ilość energii życiowej, rozstawienie robaków, pułapki na polu bitwy czy też szczegóły trybu „nagła śmierć”. Autorzy pozwolili na pełniejszą personalizację własnej drużyny robaków. Obok rodzaju nagrobka możesz wybrać swoją chorągiew, nadać zawodnikowi imiona, wybrać jedną ze specjalnych broni takich jak święty granat, wściekła krowa, superowca, samonaprowadzający się gołąb, bananowa bomba oraz kilka innych.

Na koniec jeszcze zestaw głosów i powiedzonek, jakimi będą przemawiać twoi podwładni. Blisko 40 zestawów do wyboru: gderająca żona, sierżant, gangster, Ruski (sic!), superbohater, Obcy, hipis itd. Naprawdę jest w czym wybierać, dzięki czemu można stworzyć swój własny niepowtarzalny styl.

Trójwymiarowe środowisko to spore wyzwanie jeśli chodzi o celowanie, szczególnie kiedy tryb FPP nie jest dostępny. Sytuację ratuje kamera, którą możesz ustawiać według własnych potrzeb, oraz specjalny tryb celowniczy z wi-

## Worms 3D

Strategia

**Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 800 MHz,  
256 MB RAM, 1.4 GB HDD

**Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN  
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

**Team 17 / CD Projekt**  
[www.worms3d.com](http://www.worms3d.com)

Doskonały multiplayer,  
w pełni konfigurowal-  
na rozgrywka

Niedopracowana obs-  
ługa robaków, nudna  
muzyka

Grafika

Dźwięk

Fajda

Kolejna odsłona morderczych robaków, tym razem w trzech wymiarach. Nadal wciąga, o ile masz do kogo strzelać

4 3 5





# 3D

dokiem zza pleców robaka. Jednak bardzo trudno jest wtedy ocenić odległość do celu – brakuje perspektywy. Ogólnie rzecz biorąc jest trudniej niż było w poprzednich odsłonach.

Mam wrażenie, iż arsenał robaków został mocno osłabiony, a przynajmniej promień rażenia po wybuchu nie jest już tak wielki. Brakuje mi gigantycznych eksplozji oraz reakcji łańcuchowych, kiedy to przeciwnik odrzucony bombą wpadał na kolejne przeszkody. W trójwymiarowym środowisku takie sytuacje zdarzają się niezwykle rzadko – a szkoda. Zamiast tego cały teren jest otoczony wodą, za którą robaki nie przepadają. Jeśli dobrze wycelujesz, to może uda ci się niektóre wyciągnąć na ryby.

Dla komputera wyliczyć kąt oraz siłę strzału, tak aby idealnie ominąć wszystkie przeszkody (z uwzględnieniem siły wiatru), to banal. Na szczęście SI też nie cechuje się precyzyjnym celowaniem. Odpowiednio zbudowana inteligencja nie daje komputerowi takiej przewagi, dzięki czemu można bez stresu powalczyć o zwycięstwo. Oczywiście, poziom trudności można ustawić wedle własnych potrzeb. W końcu nie ma nic nudniejszego niż ciągle wygrywanie.

Muszę przyznać, iż sterowanie w WORMS 3D nie spełniło moich oczekiwań. Klawiszy niezbędnych do obsługi gry jest zbyt wiele: 4 do poruszania się, 2 do obracania, kolejne 2 do ustawiania kąta strzału, jeszcze jeden do skakania, kolejny do trybu celowniczego oraz myszka do wyboru odpowiedniego uzbrojenia. W efekcie przy każdej turze musisz przesuwać ręce po klawiaturze. Biorąc pod uwagę fakt, iż tury mają limit czasowy, a środowisko 3D wcale nie ułatwia orientacji w terenie, interfejs jest zwyczajnie niedopracowany. Ot, taka błaha sprawa, a potrafi skutecznie obrzydzić zabawę.

Na szczególną uwagę zasługuje tryb multiplayer. WORMS 3D z pewnością opanują lokalne sieci w wielu biurach czy szkołach, gdzie 4 graczy może się zmierzyć na jednej planszy. Żeby tego było mało, otrzymujesz dostęp do Wormnetu, czyli „zarobaczonych” serwerów internetowych, które koordynują rozgrywkę pomiędzy zawodnikami z całego świata. To

właśnie wieloosobowa rozgrywka czyni WORMS 3D grą niepowtarzalną. Na świecie są nawet organizowane specjalne ligi najlepszych drużyn oraz ogólnodostępne turnieje. Oczywiście, możesz także zmierzyć się z przyjaciółmi na pojedynczym komputerze, zamieniając się miejscami przy klawiaturze, w trybie „Hotseat”.

Z nowych rzeczy z dziedziny multi mogę wymienić Wormpot – specjalny automat podobny do „jednorękiego bandyty”, który losuje specjalne efekty dotyczące rozgrywki. Mogą to być: podwojone obrażenia, zwiększona grawitacja, masowe zrzucanie paczek z bronią, specjalizacje dla robaków dotyczące uzbrojenia, nieśmiertelność połączona z wrażliwością na wodę, zatrucie i kilka innych. Autorzy dołożyli wszelkich starań, by każda rozgrywka była zgoła inna. Do tego dochodzi jeszcze losowy generator etapów z rozbudowanymi opcjami. Jeśli tylko zechcesz, nigdy nie będziesz grał na tej samej planszy – serio! Możesz nawet samemu zaprojektować pole bitwy, a potem sprawdzić je w praktyce.

Grafika prezentuje się wyjątkowo pastelowo. Wrażenia artystyczne są pozytywne – mimika robaków, dopracowane tekstury, animowane tła, efekty pogodowe. Jednak nie wszystko zostało dopięte na ostatni guzik: zabrakło zaawansowanego cieniowania, błysków rozświetlających okolicę, osmałonych kraterów po bombach, zarzających się elementów otoczenia. Jest dobrze, ale mogłoby być o wiele lepiej.

Udźwiękowanie prezentuje się przeciętnie. Jedyne odgłosy robaków mi się spodobają. Podkład muzyczny całkowicie nie przypadł mi do gustu, chociaż producenci pokusili się o wykupienie licencji ścieżki „Shake Your Coconuts” grupy Junior Senior. Z chęcią posłuchałbym czegoś – niestety, zabrakło różnorodności.

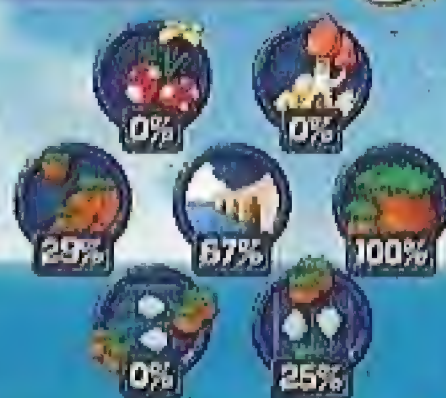
Podsumowując, trzeci wymiar wprowadza do rozgrywki wiele nowych aspektów, zarówno tych dobrych, jak i złych. Nie da się jednak ukryć, iż ten krok przód czy później był nieunikniony. Pytanie, czy WORMS 3D spodoba się graczom. W przeciwnym razie może nie starczyć pary na czwarty wymiar :-).

\*\*\* Tomasz „Covał” Kowalski



Type Selection

4726/41



Press this button to toggle the time of day.

Weapon Options

Weapons



Gas Canister





# EA SPORTS™ FIFA FOOTBALL 2004



*Znów malutki kroczek do przodu. Ale czy to wystarczy, by zdobyć tytuł mistrza?*

**T**egoroczny sezon może być dla serii FIFA przełomowy. Firma Konami ma wytoczyć przeciwko niej naprawdę potężne działo – grę PRO EVOLUTION SOCCER 3, najlepszą konsolową piłkę nożną w historii gatunku. W chwili obecnej w Sieci dostępne jest jedynie demo programu, lecz już ono robi niesamowite wrażenie nawet na zatwardziałych pecetowcach. Wielu odgrza się nawet, że tym razem nie tknie FIFY palcem i zawierzy Japończykom. Wszystko dlatego, że PES3 to nie jest jakaś lipna ERA FUTBOLU. To naprawdę bardzo dobra piłka nożna!

Sęk w tym, że również i FIFA FOOTBALL 2004 zasługuje na miano gry bardzo dobrej. Chociaż w stosunku do poprzedniej części zmieniło się niewiele, większość zmian pociągnęła serię we właściwym kierunku. Na pierwszy ogień poszły oczywiście składy i licencje spor-

towe. Całą bazę piłkarzy, składającą się z 10 tysięcy zawodników, 350 klubów i 16 lig zaktualizowano. W przypadku słynnych piłkarskich firm zgadza się wszystko, a najważniejsi piłkarze przypominają tych znanych z rzeczywistości. Zinedine Zidane ma charakterystyczną łysinę, Edgar Davids okulariki, zaś Jerzy Dudek na głowie jeża. Jeśli chodzi o polskie zespoły – m.in. Legię i Wisłę – to programistom udało się lekko namotać w składach i pominąć kilku zawodników, co należy jednak spisać na karb zakręconego sezonu transferowego. Przykładowo superstrzelec Svitlica miał grać w Niemczech bądź w Rosji, w efekcie nie gra nigdzie.

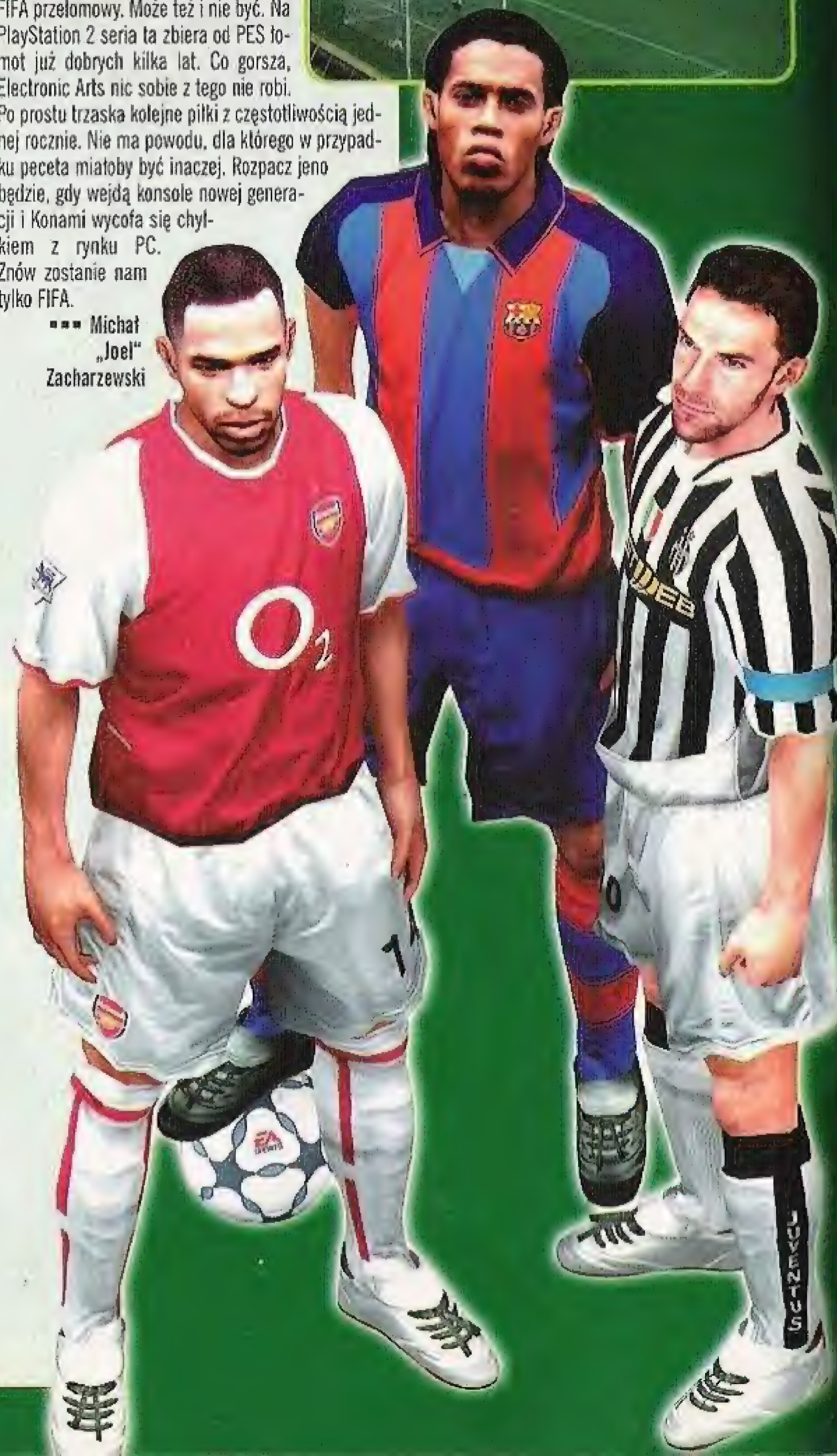
Od strony graficznej program wygląda jeszcze lepiej niż ostatnio. Znów poprawiono wszystko, co się dało. Zawodnicy poruszają się bardziej naturalnie, a piłka klei im się do nóg. Ładniejsze są stadiony, tekstury i wstawki filmowe, a szybkość działania gry jest zadawalająca (czego nie da się powiedzieć o demie PES3). Autorzy gry dorzucili też około 300 przyspiewek kibiców, a także poprawili komentarz. Te zmiany widać, słyszać oraz czuć i naprawdę mają one korzystny wpływ na klimat zabawy.

Teoretycznie zachowanie zawodników na boisku poprawiono. Teoretycznie, bo piłkarze nadal nie potrafią kiwać się w miejscu ani wykonać poprawnego wślizgu. Nie zawsze są też dostatecznie aktywni. Przypomina mi to polską ligę, gdzie widać zawodników, ale ich ruchu, wyjścia do piłki, chęci powalczenia o korzystny wynik już nie uświadczysz. Brakuje też możliwości kontroli sportowca biegnącego do piłki. Graczom często zdarza się zasnąć bądź popełnić jakąś totalną gafę. Zawodzą zwłaszcza bramkarze – już w pierwszym meczu, jaki rozegrałem, mój golkeeper przepuścił taką szmatę, że aż lzy stanęły mi w oczach. Na szczęście FIFA FOOTBALL 2004 pozwala przeprowadzić tak finezyjne i piękne akcje (zarówno klasyczne kontry, jak i ataki pozycyjne), że aż się człowiek wzrusza. Gdyby reprezentacja tak grać zechciała, już dawno byłibyśmy w Portugalii.

Ciekawostką jest natomiast opcja kariery, dzięki której gracz nie tylko pokieruje drużyną na boisku, ale i poza nim. Piłkarze będą się rozwijać, drużyna zyska prestiż, a wówczas pojawiają się transfery i wielkie gwiazdy. Niezwykle ważną cechą FIFA FOOTBALL 2004 jest też współpraca z TOTAL CLUB MANAGER 2004 – posiadacz obu gier będzie mógł wymieniać pomiędzy nimi stany gry i w ten sposób kontrolować praktycznie każdy aspekt funkcjonowania ukochanego klubu. To właśnie najpoważniejsza różnica pomiędzy najnowszą FIFA a PES3. Podczas gdy ta pierwsza stawia na symulację, nie do końca poprawną zresztą, ta druga stara się po prostu bawić i z realizmem bywa na bakier.

Tegoroczny sezon może być dla serii FIFA przełomowy. Może też i nie być. Na PlayStation 2 seria ta zbiera od PES to-mot już dobrych kilka lat. Co gorsza, Electronic Arts nic sobie z tego nie robi. Po prostu trzaska kolejne piłki z częstotliwością jednej rocznie. Nie ma powodu, dla którego w przypadku peceta miałyby być inaczej. Rozpacz jeno będzie, gdy wejdą konsole nowej generacji i Konami wycofa się chylkiem z rynku PC. Znów zostanie nam tylko FIFA.

\*\*\* Michał „Joel” Zacharzewski



## FIFA Football 2004

Piłka nożna

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 500 MHz  
128 MB RAM

\* **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN  
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

\* EA Sports / EA Polska  
\* www.fifapoland.com

Grafika, muzyka, gry-  
walność. Będą ama-  
torskimi mody!

Słaba fizyka i brak zna-  
czącego kroku naprzód

**5-**

cena  
139.90

Grafika

Dźwięk

Fajda

Najlepsza peceto-  
wa piłka nożna.  
Przynajmniej do cza-  
su pojawienia się PRO  
EVOLUTION SOCCER 3

5

5

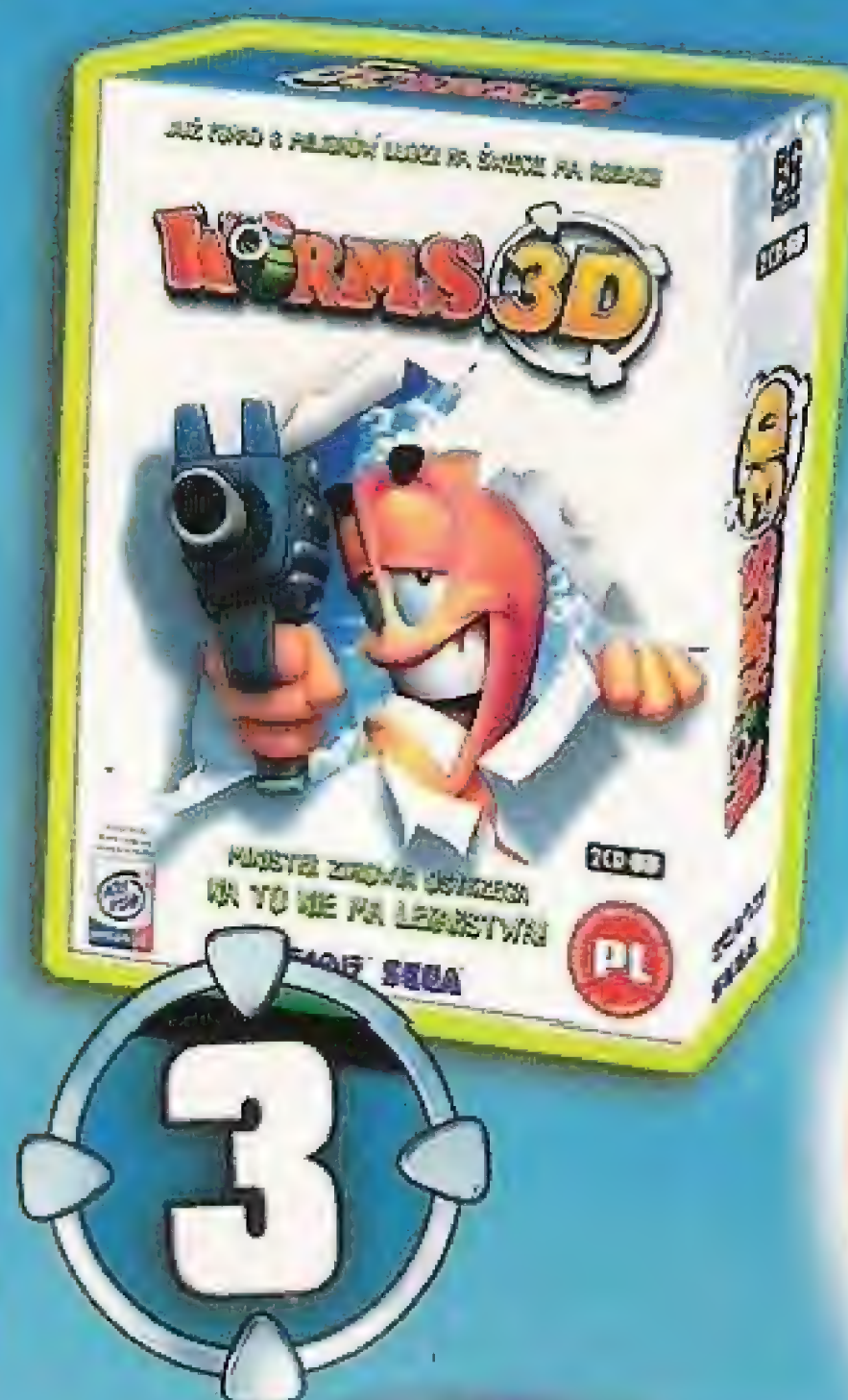
4+



# Ogłaszamy konkurs dla miłośników robaka

Do wygrania wspaniałe nagrody:

**30 gier Worms 3D, płyta główna Intel Desktop, i 2 procesory Intel Pentium 4**



Weź udział w naszym konkursie SMS i wygraj jedną z nagród!

Odpowiedz na pytanie:

Czym nie można walczyć w serii gier Worms ?  
a) bananem, b) fortepianem, c) krową

Rozwiązanie wpisz w treść wiadomości SMS i wyślij pod numer 7164 jako DL3D. # (zamiast # wpisz A, B, lub C). Na zgłoszenia czekamy do końca grudnia.  
Koszt wysłania wiadomości wynosi 1,22 zł. Usługa dostępna w Sieciach Era, Plus GSM oraz Idea. Na odpowiedzi czekamy do końca listopada. Dane osobowe zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celach wysyłki nagród.



**Spiesz się... robak nie śpi**





**Nigdy nie spodziewaj się komandosów. Ani hiszpańskiej Inkwizycji**

# COMMANDOS 3

## DESTINATION BERLIN

**J**eśli miałbym wskazać najtrudniejszą grę, z jaką przyszło mi kiedykolwiek się zmierzyć, nie zastanawiałbym się zbyt długo. Z całą pewnością byłaby to seria COMMANDOS – a jej trzecia odsłona w szczególności. Może nie nadaje się już do grania, a promieniowanie wyżarło moje szare komórki, ale dywersja za linią wroga przychodzi mi z wielkim trudem. Ileż to razy żołnierze Wehrmachtu wszczynali raban, szwargocząc „Ein Verlester!”, a po chwili na ekranie znów wyświetlało się zniechędzone hasło – „Twoi ludzie zginęli. Misja nieudana”. Aargh... To niemożliwe, przecież ukończyłem takie multum gier... No nic. Może tym razem się uda.

Wyśrubowany poziom trudności to jedno, ale satysfakcja płynąca z ukończonej mi-



sji to już zupełnie inna sprawa. Także pod tym względem COMMANDOS jest grą wyjątkową. Otrzymujesz do dyspozycji sześciu idealnie wyszkolonych komandosów wyspecjalizowanych w różnych dziedzinach i z ich pomocą musisz wygrać II wojnę światową. Nie jest to zbyt daleko idące uproszczenie. Ludzie z Pyro Studios przygotowali dla ciebie szereg misji w ogarniętej wojenną zawieruchą Europie, takich jak zatrzymanie hitlerowskiego pociągu z bezcennymi dziełami sztuki na pokładzie, pojedynki snajperów w Stalingradzie, lądowanie w Normandii czy choćby pojedynek Zielonego Beretu z całym obozem żołnierzy Trzeciej Rzeszy. Możesz spodziewać się przeważających sił wroga i sytuacji, które w większości przypadków będzie można opisać jedynie jako „bardzo niewygodne”. No bo jak inaczej nazwać konfigurację, w której wrogów jest kilkadziesiąt i są uzbrojeni po zęby, podczas gdy ty dysponujesz co najwyżej twoim ulubionym rewolwerem? Albo gdy zaglądasz przez okno do budynku tylko po to, aby dowiedzieć się, że tu także stacjonuje pluton Wehrmachtu. Nie jest dobrze.

Ale nie jest też beznadziejnie. Każdy z twoich podkomendnych to fachowiec w jakiejś konkretnej dziedzinie. Zielony Beret to nie w masie mięśniowej i służy jako główna siła uderzeniowa, zaś Szpieg może odwracać uwagę hitlerowców i kłuć ich zatrutą strzykawką (makabra). Z kolei Złodziej – poza kradzieżami kieszonkowymi i wylamywaniem zamków – potrafi wspinać się po ścianach i wchodzić do budynków przez okna. I tak dalej. Nie ma sensu, abym rozwodził się tutaj nad profilami twoich podkomendnych. Będziesz miał wiele okazji, aby samodzielnie przekonać się o ich możliwościach i ograniczeniach. Uświadomienie sobie tego stanowi w COMMANDOS połowę sukcesu.

Jak już mówiłem, gra jest wściekle trudna. Z reguły na początku jesteś w bardzo nieciekawym położeniu – np. w obozie pełnym żołnierzy Wehrmachtu, agentów gestapo i dobermanów – zaś stawiane przed tobą zadania zdają się być



### Commandos 3: Kierunek Berlin

Strategia taktyczna

**Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 700 MHz,  
128 MB RAM, 2 GB HDD

**Gra na platformy:** PC  
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

**Eidos Interactive / Cenega**  
<http://commandos3.pyrostudios.com>

Urocza, szczegółowa grafika i tysiąc ścieżek, którymi można pójść

Pozioma trudności miejscami absurdalna

**Grafika**  
4+

**Dźwięk**  
4

**Fajda**  
5

Zbiór nowych misji rzuca tym razem komandosów do ogarniętej wojną Europy. Na nudę nie będziesz mógł narzekać







niewykonalne. Wyrobinie nawyku szybkiego zapisywania to bardzo ważna sprawa i wpajane jest to od pierwszych chwil zabawy, tj. już na początku misji treningowej. Zginąć jest tu znacznie łatwiej niż przeżyć i każdy, kto grał w poprzednie części gry, wie doskonale, że śmierć następuje z reguły w momencie wykrycia agenta. I tak naprawdę to chyba jedynie szybki zapis w jakimś bezsensownym momencie może zmusić cię do rozpoczęcia misji od nowa. Dlaczego poświęcam tak wiele miejsca tej, здаwałoby się, błażej kwestii? Akurat w COMMANDOS ma to duży wpływ na powodzenie misji. Co nie zmienia oczywiście faktu, że komunikat o treści „Twoi ludzie zginęli. Misja nieudana” przyjdzie ci co najmniej kilka razy zobaczyć. A to ktoś dostrzeże skradającego się komandos, a to odnaleziony zostanie schowany za krzakiem trup... Poza tym, część zadań stała się zdecydowanie bardziej zręcznościowa, co utrudnia życie o tyle, że interfejs gry nie sprzyja uskutecznianiu jakichś bardziej frenetycznych strzelanin. Cieszy bardzo fakt, że sytuacji, z których masz tylko jedno dobre wyj-



ście, jest w COMMANDOS bardzo niewiele. Umożliwia to powracanie do rozegranych misji (zwłaszcza że Niemcy zachowują się za każdym razem nieco inaczej, np. zmieniają trasy patroli).

Grafika jest bardzo sympatyczna. Wprawdzie nie udało jej się przekroczyć magicznego progu rozdzielczości 800x600, jednak nie można odmówić jej uroczego klimatu. Na wizualną stronę programu składają się elementy tak trójwymiarowe, jak i 2D. Wprawdzie plenery zrealizowano w charakterystyczny dla serii sposób, ale wne-

trza są całkowicie trójwymiarowe. Te drugie można zatem obserwować z każdej możliwej strony, podczas gdy na zewnątrz możesz śledzić akcję z perspektywy jednej z czterech kamer. Aż trudno uwierzyć, ale wszystko idealnie ze sobą współgra. Postaci wyglądają – jak na serię COMMANDOS – bardzo szczegółowo i poruszają się nader zręcznie. To zresztą bardzo ważny szczegół, jako że znaczną część czasu gry spędzisz, obserwując drogę i zachowanie niemieckich strażników. Lokacje są imponujące i pełno w nich cieszących oko szczegółów, jak ładnie zrealizowana woda, światło latarni czy choćby trójwymiarowe modele śmieci walających się na ulicach. W niektórych misjach będziesz miał też okazję ujrzeć takie efekty pogodowe, jak padający deszcz czy śnieg. Świetna sprawa. Podczas podziwiania widoków pamiętaj jednak, żeby nie stracić z oczu akcji.

Szkoda tylko, że ludzie z Pyro postanowili nie wprowadzać do gry przerwów filmowych. Rozumiem, że najważniejsza jest akcja i przygoda, ale kilka minut efektownie „podanej opowieści z czasów II wojny światowej naprawdę nikomu by nie zaszkodziło. Ten brak odczuwalny jest szczególnie po zakończeniu usłanej trupami kampanii, kiedy nagrodzony zostajesz jedynie ekranem z hasłem „Gratulacje”.

Nie byłoby sprawiedliwym twierdzenie, że warstwa dźwiękowa COMMANDOS 3: KIERUNEK BERLIN jest czymś szczególnym. Wręcz przeciwnie – to standardowy wręcz zestaw dźwięków i melodii, jakie towarzyszą grom wojennym. Żołnierze krzyczą w różnych językach, strzałom z karabinu snajperskiego towarzyszy przyjemny pogłos, zaś syreny alarmowe wyją bardzo głośno. Jako tło tego wszystkiego masz zaś wiązkę pompatycznych marszów i podkładów wzorowanych najwyraźniej na filmach produkowanych przez Jerry'ego Bruckenheimera. Jak zatem mówiłem, standardowo i banalnie, ale też nie sposób nie powiedzieć, że całkiem przyzwoicie. W każdym razie, do gry całkowicie wystarcza.

Kiedy zatem ruszasz na Berlin? Jak się zapewne domyślasz, bez twojej pomocy alianci nie mają szans na przerwanie militarnej dominacji Trzeciej Rzeszy. Zdasz sobie oczywiście sprawę, że będzie trudno i że wiele razy będziesz gryzł palce z bezsilności („Twoi ludzie zginęli. Misja nieudana”) – bo to w końcu też element tej gry. Ale jaka to frajda – wykonywać niewykonalne zadania za linią wroga!

\*\*\* Maciej „Anzelmo” Ogiński



Udział w koreańskim konflikcie  
zapewni ci niezapomniane  
przeżycia



# KOREA

## FORGOTTEN CONFLICT



zbyt wielu szczegółów, ale bój prowadzić będziesz na terenach obozów jenieckich, w silnie strzeżonych bazach wojskowych, w portach, na ulicach Seulu, a także w zapuszczonych wioskach i w tropikalnej dżungli. Ponadto będziesz miał okazję wysadzić w powietrze kilka fabryk, zabić całe mnóstwo osób, a nawet zobaczyć kilka charakterystycznych dla regionu zabytków. Czyli – nie jest tak, że w grze nic się nie dzieje.

Skoro już mowa o dekoracjach, warto zauważyć, że KOREA cechuje się bardzo dobrą grafiką. Nie ma tutaj prerenderowanych plenerów z COMMANDOS 3 – pod względem grafiki KOREA znacznie bliższa jest np. SHADOW COMPANY. Całość zrealizowana została w pełnym trójwymiarze i trudno nie zachwycić się kunsztem sztabu graficznego. To samo tyczy się jednostek, które są odpowiednio szczegółowe i realistycznie animowane. Szczególnie fajnie prezentują się zgony. Wracając do kwestii dekoracji, rozmiary mapek są imponujące i opta się dokładnie je przeczesać, bowiem można znaleźć na nich całe mnóstwo przedmiotów. Wiadomo, że raz będą one mniej, a innym razem bardziej przydatne, ale gorąco zachęcam do eksperymentowania. Zwłaszcza że każda akcja twoich ludzi wywołuje jakąś reakcję przeciwnika. Poza tym, inaczej jest przekradać się obok posterunku, a zupełnie inaczej zrównać ów posterunek z ziemią za pomocą ładunków wybuchowych.

Jeśli chodzi o interakcje z otoczeniem, twoi ludzie nie są w zasadzie w żaden sposób ograniczeni. Poza wszelkiego rodzaju sprzętem, wykorzystywane mogą być także pojazdy. Co ciekawe, oprócz zajęcia miejsca kierowcy, możliwe jest także wbiecie się na pakę przejeżdżającej ciężarówki, aby zrobić potem niespodziankę komuchom w samym środku obozu. O ile

oczywiście ładunek wozu nie będzie po drodze sprawdzany.

Jak zostało powiedziane na początku, do dyspozycji dostajesz oddział komandosów. A konkretnie – pięcioro doskonale wyszkolonych specjalistów. Jest zatem snajper, który... no cóż... jest snajperem i w tym celu najlepiej jest go wykorzystywać. Masz panią doktor, dbającą o zdrowie reszty zabijaków. Jest czarnoskóry ranger, czyli odpowiednik Zielonego Beretu z COMMANDOS 3. W drużynie znalazł się także Koreańczyk Kato, odpowiedzialny za tę bardziej dyplomatyczną stronę każdego zadania. Ponadto saper, będący jednocześnie ekspertem od szczególnie ciężkiej broni. Bez takiego sapera nie wyobrażam sobie w ogóle drużyny komandosów.

Ponieważ zbliżamy się do wielkiego finału, czas na podsumowanie. Duża różnorodność zadań, przyjazny interfejs, zająca grafika i wysoki poziom miodu. Jeżeli jesteś miłośnikiem gier wojennych typu squad-based, KOREA jest w stanie przykuć cię do monitora na bardzo, ale to bardzo długo. O tym konflikcie na pewno szybko nie zapomnisz.

\*\*\* Maciej „Anzelmo” Ogiński



## Korea: Zapomniany Konflikt

Strategiczna

\* Wymagania sprzętowe:  
Pentium III 800 MHz  
256 MB RAM, 1 GB HDD

\* Gra na platformy: PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* plastic Reality / Cenega  
\* www.koreaforgottenconflict.com

Miodna grafika, sympatyczne misje

Nie ma się do czego przyćpić. Konkurencja dla seni Commandos!

Grafika

Dźwięk

Fajda

Coś dla miłośników militariów. Jeśli za takiego się uważasz, najbliższe kilka dni masz w zasadzie z głowy

5

4+

5

5

99 zł





# KOREA

## ZAPOMNIANY KONFLIKT

Miłośnicy serii **COMMANDOS**  
będą wniebowzięci.

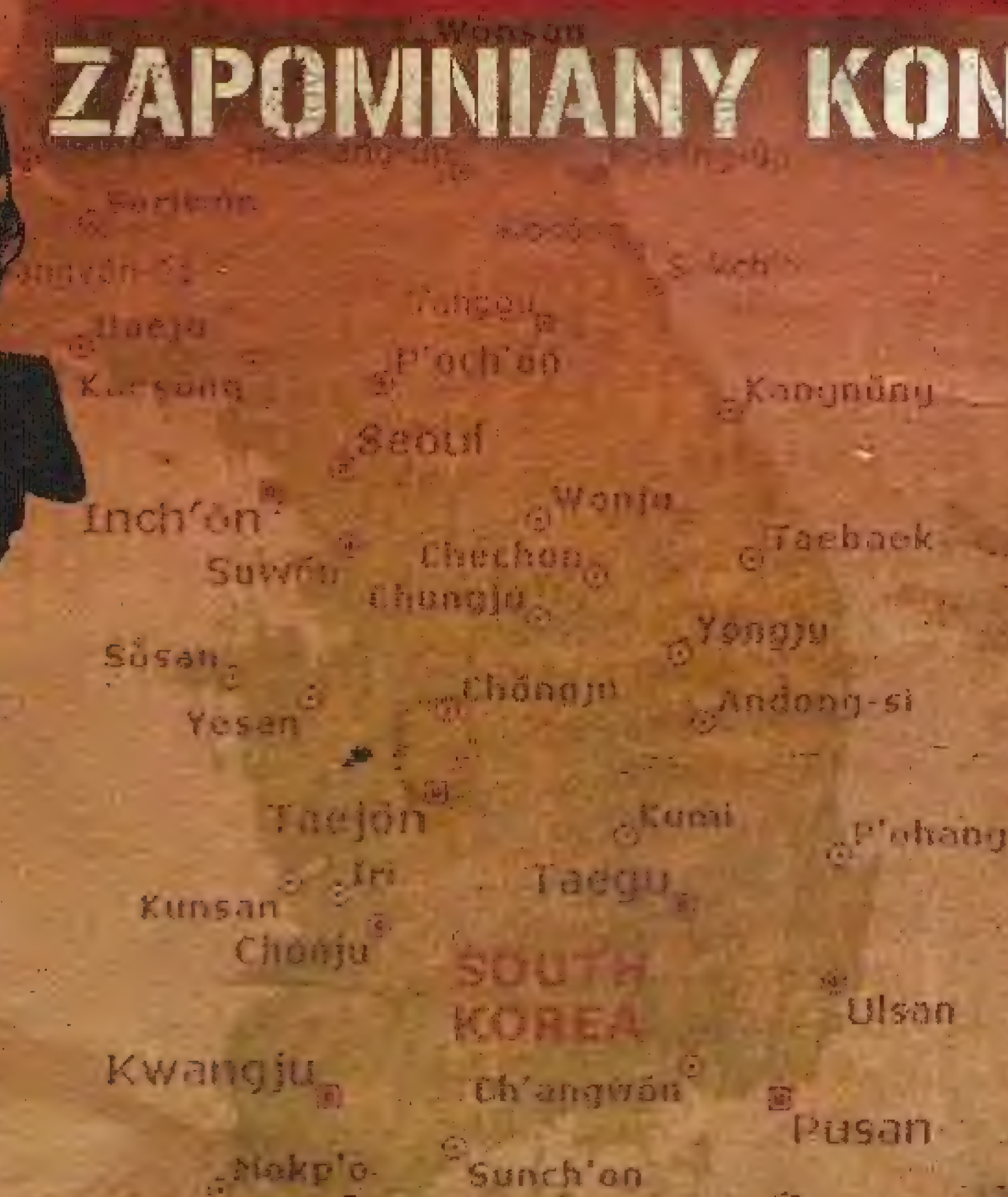
**Click, 9/2003**

„Korea: Zapomniany Konflikt”  
ma nie lada potencjał.

**Gry.online.pl**

Grafika jest świetna...  
Korea zapowiada się całkiem niezle.

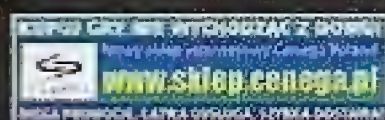
**Play, 11/2003**



### Szukaj w sklepach



PLASTIC REALITY



[www.cenega.com](http://www.cenega.com)



CENEGA  
Where Worlds Collide

© 2003 CENEGA Publishing. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne produkty i wymienione nazwy firmowe mogą być znakami handlowymi ich właścicieli. Opracowane przez Plastic Reality. Wszystkie prawa zastrzeżone.



# MAX PAYNE 2

## THE FALL OF MAX PAYNE

*Ponad dwa lata minęły od premiery pierwszej części MAX PAYNE. Gra z miejsca obwołana klasyką gatunku musiała doczekać się sequela*



**M**ijają 4 lata od momentu, kiedy Max wyruszył na prywatną krucjatę przeciw nowojorskim gangsterom i ludziom odpowiedzialnym za śmierć jego rodziny. Za sprawą senatora Alfreda Woodena Max wraca do pracy w NYPD jako bohater. Jego życie zdaje się wychodzić na prostą. Max chce zapomnieć o tragicznej przeszłości, jednak sny nie dają mu spokoju. Siła złego na jednego – bohater przez przypadek wpłtuje się w kolejną aferę i spotyka Monę Sax, kobietę z kryminalną przeszłością, która 4 lata temu uratowała mu życie i zniknęła za drzwiami windy.

Z kulą w głowie. Serce nie służy – Max zakochuje się i podąża ścieżką, która pozwoli mu zmierzyć się z własną przeszłością.

Tak zawiązuje się akcja drugiej części gry. Podtytuł UPADEK MAXA PAYNE'A doskonale oddaje charakter przedstawionej historii. O ile motorem akcji w pierwszej części była złożona intryga, tak fabuła sequela skupia się raczej na relacjach pomiędzy bohaterami. MAX PAYNE 2 to opowieść o miłości, przyjaźni, zaufaniu, zdradzie. Powracają starzy znajomi Maksa – porucznik Jim Bravura, „przyjaciół” Payne’a – rosyjski gangster Vladimir (cholernie charyzmatyczna postać) i inni. Mroczna historia przedstawiona w grze stanowi pretekst, aby lepiej przyjrzeć się postaci Maksa. Aby go uwiarygodnić, kompletnie zmieniono design bohatera – teraz ma równo zaczesane włosy, hawajską koszulę zamienił na krawat, a wisiorek na odznakę. Zamiast cynicznego uśmiechu na jego twarzy gości poważna mina. Jedyne, co zostało ze starego Maksa, to skórzana kurtka.

Klimat jest wielki – gra nie straciła ze swego uroku, wciąga po same uszy i nie pozwala odejść nawet „na siusiuka”. Fabuła, mimo że zupełnie odmienna niż poprzednio, zachęca do zabawy (liczne scenki, komiksowe plansze – dokładnie tak jak w poprzedniej części). A że gra jest sama w sobie wspaniałą rozrywką, to te 3 rozdziały (po 7-8 epizodów każdy) wciągają się jedną dziurką. Co prawda niektórzy powie-

### Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Strzelanina TPP

Wymagania sprzętowe:  
Pentium III 700 MHz,  
128 MB RAM, 1.5 GB HDD

Gra na platformy: PC  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Remedy Ent. / Cenega  
www.maxpayne2.com

Wspaniały nastrój (narzeczona), świeże pomysły, grywalność

Brak złożonej intrygi, do ukończenia w 10 godzin!

Grafika

Dźwięk

Fajda

Jest lepiej niż do-  
brze, no i ten fanta-  
styczny tryb bullet-  
time! Kontynuacja  
na miarę pierwsze-  
go tytułu

5

5

5+

5+

cena  
139.90







dzą, że fabuła momentami, załatuje telenowelą, ale dla mnie jest w porządku.

Klimat potęguje świetna ścieżka dźwiękowa. Motywy muzyczne szybko wpadają w ucho i mogłyby stanowić tło dobrego filmu (zresztą sama gra jest bardzo „filmowa”).

Do rozgrywki dodano elementy interakcji z postronnymi ludźmi. Niektórzy coś ci powiedzą, inni pomogą. Jest odrobina kombinowania – tu coś przełącz, tu coś wysadź w powietrze. Tylko że tyle tego, co kot napłakał. Nie znaczy to, że gra niczym cię nie zaskoczy – zaskoczy, zapewniam, ale szczegółów zdradzać nie zamierzam. Sam się przekonaj. No dobrze, powiem tylko, że ucieczka z płonącego i walącego się budynku to jedna z ciekawszych akcji podczas gry.

Bullet-time, czyli wizytówka serii. Efekt spowolnienia akcji, pomagający w precyzyjnej eliminacji przeciwników, był jednym z najmocniejszych atutów poprzedniej części.

Tu wypada równie kozacko! Gracz może w dowolnym momencie spowolnić akcję – pociski i postacie poruszają się wtedy dużo wolniej, co pozwala na eleganckie unikanie kul i efektowną rozwałkę bandziorów. Max w tym trybie może również rzucić się do przodu, do tyłu lub w bok – cały czas szyjąc do przeciwników. Można zauważyć, że teraz bohater wznosi się troszkę wyżej i dalej leci, za to więcej czasu zajmuje mu powrót do pionu. Nie musi jednak natychmiast wstawać, może kontynuować ostrzał leżąc na ziemi – bardzo przydatny patent. Kiedy zabijesz 2-3 przeciwników w trybie bullet-time, klepsydra w rogu ekranu zmienia barwę na żółtą. Max zaczyna poruszać się szybciej, a przeciwnicy są jeszcze spowalniani. Pozwala to na znacznie efektywniejsze posyłanie wrogów do piachu. No i nie można zapomnieć o nowym sposobie, w jaki Max przetadowuje broń – bohater wykonuje szybki piruet, pozbywając się w tym czasie pustych magazynków. Wygląda to naprawdę nieźle. Dodać należy, że teraz po wejściu w tryb spowolnienia obraz przybiera barwy sepii.

Sympatycznie wypada też arsenał, jaki oddali w ręce gracza autorzy drugiego MAXA. Wciąż do dyspozycji masz pistolety, strzelby, broń maszynową i karabiny, plus granaty i koktajle Molotowa. Doszedł klasyczny karabinek maszynowy – MP5, karabin snajperski – Dragunov (odjazd), a także popularny kałach (jak zwykle bardzo skuteczny). Gwoli ścisłości, Max potrafi teraz również wyplacić plombę z kolby.

Inteligencja przeciwników trzyma wysoki poziom. Zachowują się naturalnie, starają się wziąć gracza w ogień krzyżowy, oddają krótkie serie i chowają się za elementami otoczenia, unikają kul, wykonując przewroty, a kiedy trzeba, wycofują się na z góry upatrzone pozycje. Strzelanina często przypomina balet – wszyscy pozostają w ruchu, prując z czego się da, a jednocześnie robią wszystko, by pozostać przy życiu. Animacja szkieletowa sprawdza się w praniu rewelacyjnie – przeciwnicy upadają na wszelkie możliwe sposoby, przelatują przez barierki, spadają ze schodów itd. Mocna seria z małej odległości potrafi postać ich na ścianę, a eksplozja miota nimi na wszystkie strony. Skoro o eksplozjach mowa, to w grze można natknąć się na mnóstwo kanistrów i beczek z benzyną, bomb, skrzyń z amunicją i innych wybuchowych gadżetów. Parę strzałów oddanych w ich kierunku często pozwala pozbyć się kilku przeciwników za jednym zamachem.

Świetną robotę odwalili projektanci poziomów – odwiedzimy m.in. elegancki hotel, wypasioną posiadłość, szpital, budynek w rozbiórce, plac budowy, fenomenalnie pomyślany park rozrywki i zakład psychiatryczny w starym, dobrym stylu (no wiesz – kaftany bezpieczeństwa, sadystyczni lekarze, zwyrodniali pacjenci). Nie mogło zabraknąć bardziej klasycznych miejsc – jak choćby wielkich magazynów, zasyfialych mieszkań i klatek schodowych czy brudnych slumsów (dziurawe płoty, sterty śmieci, zardzewiałe ogrodzenia z drutem kolczastym, fachowe graffiti na ścianach, a obok rozlatujące się kamienice z powybijanymi szybami i zacinający deszcz plus błyskawice). A posterunek policji? Po prostu miód!

Tak jak poprzednio, w grze jest sporo żartów. Poczynając od leżących w TV reklam i seriali (bzdury jakich mało, ale i tak będziesz śledził kolejne odcinki), przez potłuczone rozmowy bandziorów (np. o problemach sercowych), aż do pierdół w rodzaju piramidy zbudowanej z wiader, która jest tylko po to, byś mógł ją zniszczyć i rozkoszować się modelem fizyki :-). Humor świetnie łączy się z ciężką atmosferą gry. Brawo!

Przybyła masa detali, pomieszczenia wypełniają teraz krzesła, pudła, skrzynie, wiadra, puszki, drabiny i inne interaktywne elementy. Dzięki zastosowaniu silnikowi fizycznemu Havok całą masę przedmiotów możesz potracić, przewrócić, kopnąć itd. Wyobraź sobie, jak wspaniale wypada ten patent w połączeniu z ostrą strzelaniną i eksplozjami. O możliwości rozbijania butelek, kieliszków i naczyń nie muszę chyba wspominać?

Ogólnie fizyka gry spisuje się na medal, no może czasem jest nieco „księżycowa”. Na początku razi troszkę fakt, że Max zachowuje się czasem jak słoń w składzie porcelany – przewraca krzesła, rozrzuca pudła, choć nie oddaje ani jednego strzału, a przeciwników nie widać. Szkoda też, że nie da się niszczyć lamp, choć gra w całkowitych ciemnościach nie byłaby zbyt przyjemna. Ale dlaczego nie można rozbić lustra? Tego nie wiem.

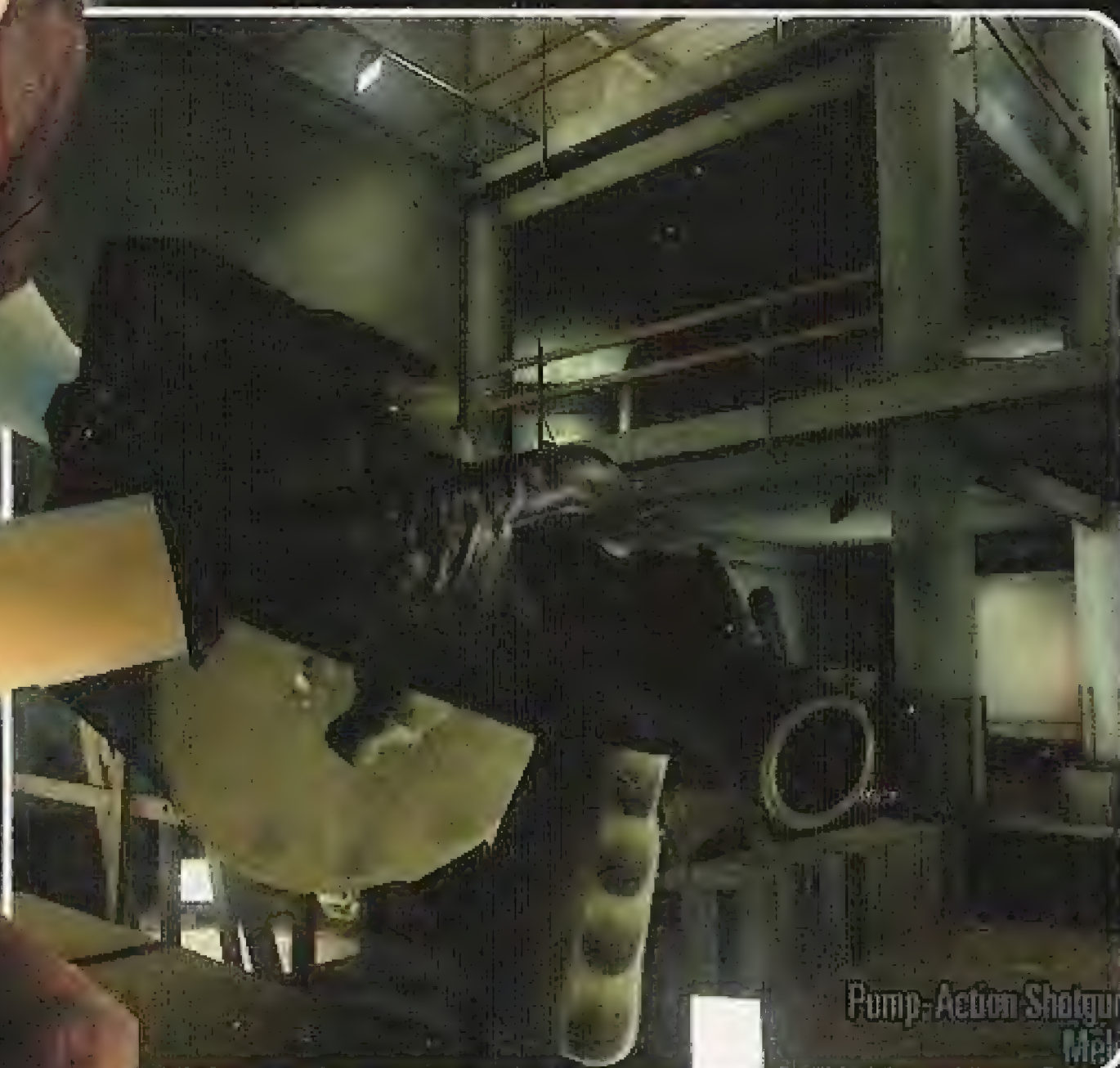
Technicznie nowy MAX wypada naprawdę dobrze – choć tak naprawdę to tylko mocno podrasowany engine jedynki. Dostrzegasz to na pierwszy rzut oka, co na początku trochę razi. Już po chwili jednak wyraźnie widać, że grafika zyskała na szczegółowości i wypada po prostu bardzo dobrze. Tekstury nie powtarzają się i są wysmienite – ostre, dokładne, bardzo realistyczne, jedne z najlepszych, jakie widziałem. Przeciwnicy (gangsterzy w wielu odmianach, komando) oprócz wspomnianej już animacji szkieletowej dostali też nową porcję polygonów. Szkoda tylko, że ich rodzajów jest mniej niż poprzednio.

W ogóle program jest jeszcze krótszy od pierwszej części, którą kończyło się przecież w kilkanaście godzin. Teraz zabawy starczy na około 10 – 12 godzin spokojnej gry. To bardzo niewiele – raptem dwa wieczory, co trochę smuci. Jednak gra jest naprawdę pierwszoligowa i dostarcza wielkich emocji, więc i tak należy zagrać. Poza tym w Sieci dostępne są już odpowiednie narzędzia do tworzenia nowych poziomów i modyfikacji programu – możemy zatem liczyć na nieco dodatkowej rozrywki.

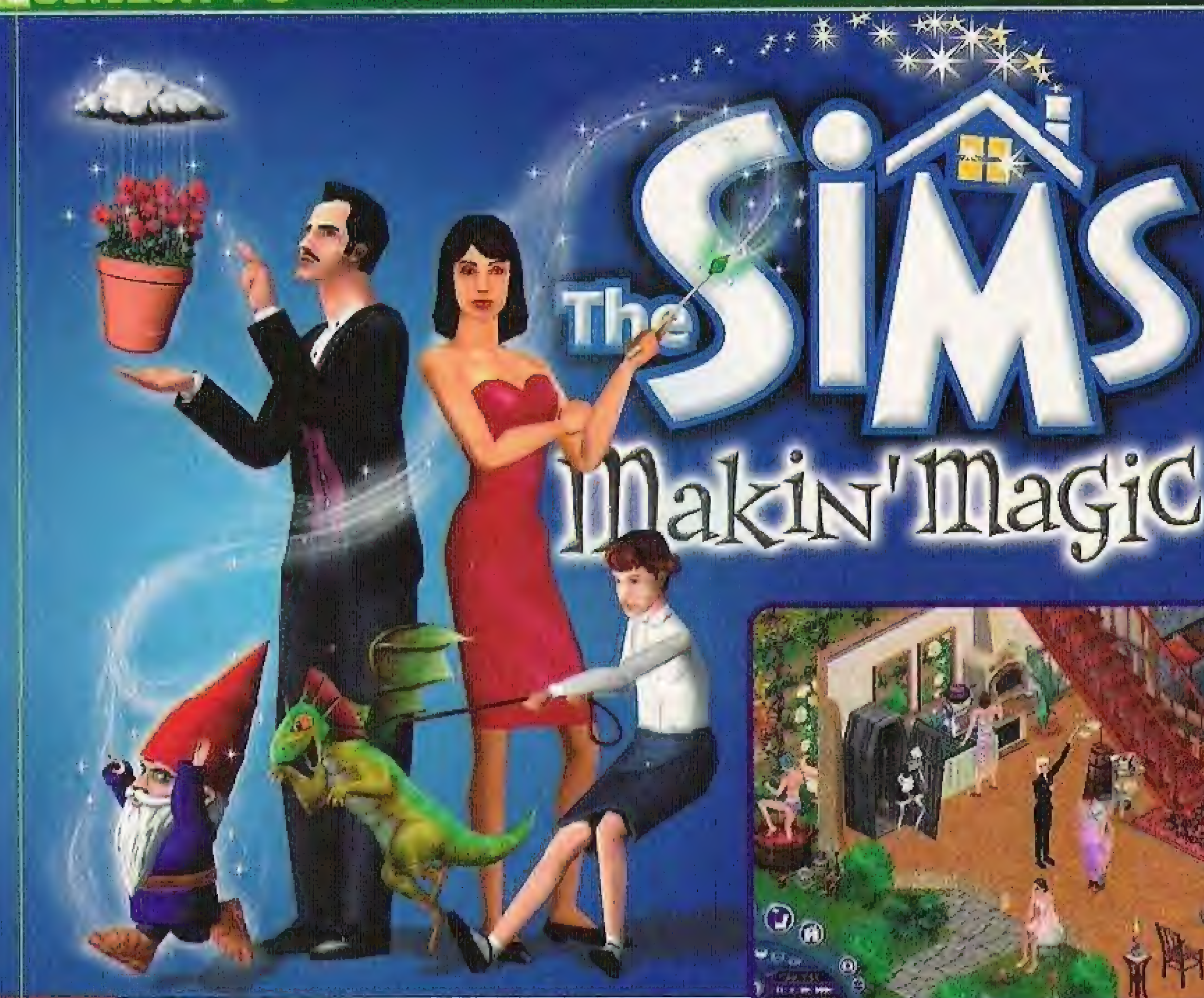
Wielu graczy ucieszy fakt, że MAX ma niskie wymagania sprzętowe! Można pograć na dwu-, nawet trzyletnim sprzęcie – tym samym, na którym ukończyło się pierwszą część gry. Spowolnienia są rzecz jasna widoczne – podczas ostrych wymian ognia oraz efektów eksplozji, ale da się z tym żyć.

Nie wiem, co jeszcze mogę napisać, żeby cię zachęcić. Może to, że to pierwsza gra od wielu miesięcy, której oddałem się naprawdę bez reszty? Czekam na część trzecią. Będzie.

\*\*\* Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz







**Kolejny dodatek  
do THE SIMS to  
atrakcja głównie  
dla fanów serii**



**N**iektórzy pewnie już przecierają oczy, aby upewnić się, czy to aby nie sen. A jednak... kolejny dodatek do bardzo popularnej gry THE SIMS już wchodzi na nasz rynek! Tym razem nie będziesz chodzić na randki, nie będziesz rozpieszczał zwierząt domowych, ani nie będziesz robić kariery w świecie showbiznesu. Czym w takim razie się zajmiesz? No jak to czym? Magią!

THE SIMS: MAKIN' MAGIC (w polskiej wersji językowej ABRAKADABRA) tradycyjnie do uruchomienia wymaga podstawowej wersji gry. Po instalacji programu otrzymujesz zupełnie nową dzielnicę – Abrakadabrowo. Czym właściwie jest to miejsce? Ach, to bardzo tajemnicza okolica, gdzie koty chodzą tyłem, a ptaki żyją pod ziemią. Można się tutaj zabawiać jak w prawdziwym wiosnym miasteczku, porzucić do cyklopa, pojeździć na kolejkach lub skosztować lutejszego po-

pcornu. Jest tutaj także wielu ludzi bawiących się magią, dających przedstawienia na specjalnych arenach czy pokazujących proste sztuczki magiczne. Ty również możesz nauczyć tego samego swojego Sima. Na początku oczywiście zaczniesz od prostych rzeczy, takich jak dematerializowanie różnokolorowych pileczek czy wyciąganie królika z kapelusza. Z czasem jednak nauczysz się wywoływać duchy zmarłych lub kontrolować lekko przegniły już umysł mumii. Wraz z nową dzielnicą, w grze pojawia się także nowa waluta – magimony. Magimony są używane tylko i wyłącznie w Abrakadabrowie i tylko tam możesz je zarabiać. Właściwie nie czeka cię zbyt ciężka praca, gdyż dostajesz je za pokazywanie sztuczek magicznych, toczenie pojedynków na magicznej arenie, oddawanie różnych przysług czy rozwiązywanie łamigłówek. Za magimony możesz kupować składniki, przedmioty, a nawet i domy.

Zatrzymajmy się jednak w tym miejscu i wróćmy do normalnego, simowego domu. Już na samym początku gry swoją rodzinę odwiedzi Tajemniczy Gość, który zostawi pod twoimi drzwiami paczkę pełną niezwykle przydatnych rzeczy dla czarodzieja. Po pierwsze, dostaniesz różdżkę, Magiczną Ładowarkę Różdżek, Księgę Zaklęć oraz czarną dziurę, która jest jedynym przejściem do Abrakadabrowa – dokładnie, żadne drogi tam nie prowadzą, więc nie ma sensu zamawiać taksówki. W tajemniczym pudle znajdziesz także składniki, które pozwolą ci na stworzenie twojego pierwszego zaklęcia. Tworzenie zaklęć odbywa się po dodaniu trzech składników do Ładowarki Różdżek – logiczne więc jest, że twój Sim potrzebuje różdżki, aby móc czarować. A co możesz robić po stworzeniu zaklęcia? No cóż, jeśli zdenerwował cię sąsiad, zawsze możesz przemienić go w ropuchę

albo zahipnotyzować i kazać mu robić dziwne rzeczy. Ale po co od razu być złośliwym? Może lepiej rozkochać w sobie kogoś albo poprawić mu nastrój. Dzięki zaklęciom można także ożywiać niektóre przedmioty. Warto zakupić Wiecznego Cudotwórcę, który podobnie jak Ładowarka po dodaniu trzech składników da ci możliwość uzyskania bogactw, pozmywania talerzy czy stworzenia taniej pomocy domowej. Dzieci także mają swoją specjalną maszynę do tworzenia zaklęć. Musisz być jednak bardzo ostrożny, gdyż każda magiczna sztuczka, którą będziesz wykonywał, może się obrócić przeciwko tobie, a chyba nie chcesz stanąć nago przed innymi Simami albo biegać z głową osła? Szczególnie musisz pilnować się w Abrakadabrowie, gdzie lepiej nie zadzierać z osobami posiadającymi różdżki. Jak już wspominałem, składniki do tworzenia zaklęć możesz kupować w Abra-

kadabrowie albo wymieniać się nimi z innymi Simami. Możesz również sprzedawać składniki, gdyż niektóre z nich (jak wosk pszczoły czy masło) masz możliwość produkowania w domu.

Tradycyjnie w dodatku nie zabrakło nowych przedmiotów. Łącznie jest ich ponad 170, a są to między innymi urządzenia kuchenne, dzięki którym możesz w końcu piec ciasta i przyrządzać inne smakołyki – to zupełna nowość. Poza tym dodano wiele nowych przedmiotów, które mogą w znaczny sposób zmienić wystrój twojego domu – są to skrzypiące schody, żardzewiałe zlewy, totalnie odjechane okiennice, nowe tapety na ściany, stare krzesła itd. Dzięki wszystkim tym rzeczom można przemienić swój dom w prawdziwie upiornie miejsce, chociaż lepiej wstrzymać się z tym do czasu, aż zakupisz posiadłość w Abrakadabrowie. Pojawili się również nowe postacie jak szkielety czy nawet małe smoki, które można hodować w swoim domu. Naturalnie zmian w samej grze jak i nowych elementów jest o wiele więcej, ale niestety nie ma miejsca, aby pisać o wszystkich.

Chociaż w dodatku nie zaszły żadne szczególne zmiany graficzne, efekty specjalne podczas rzucania czarów wyglądają całkiem sympatycznie. Nie można mieć zastrzeżeń do wykonania nowych przedmiotów, a szczególnie tych upiornych, które naprawdę budują fajny klimacik. Muzyka w siódmym dodatku została skomponowana w sposób profesjonalny. Podczas gry miło się jej słucha, w ogóle w niczym nie przeszkadza, a nawet buduje miejscami magiczny klimacik.

THE SIMS: MAKIN' MAGIC to dodatek jak każdy inny – nowe miejsca, nowe przedmioty, nowe postacie, nowe wyzwania. Czy jednak jest on lepszy, czy gorszy od poprzednich dodatków? Ciężko ocenić, jest inny, to na pewno. Ogólnie rzecz biorąc fani Simsów powinni mieć niezłą radochę zamieniając sąsiadów w ropuchy.

... Grzegorz „Murmur” Młodawski

## The Sims: Makin' Magic

Symulator życia

**Wymagania sprzętowe:**  
Pentium II 450 MHz  
128 MB RAM, 1.3 GB HDD

**Gra na platformy:** PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

**Electronic Arts / Cenega**

**www.eagames.com/pccd/simsmakinmagic/home.jsp**

Polska wersja językowa, nowe przedmioty, dużo humoru

Trochę nudna (nie mówię o fanach THE SIMS)

**Grafika**

**Dźwięk**

**Fajda**

Jeśli nie pociąga cię magia, to lepiej daruj sobie ten dodatek. Chociaż z drugiej strony można się trochę pośmiać...

5- 5- 5-

5-

99.90



Poczuj się jak w bolidzie!!!

# COMPRESSOR SUPREME

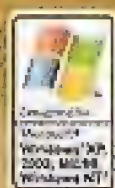
Najlepsza kierownica - trzy w jednym  
Kompatybilna z PlayStation/PlayStation 2/PC USB



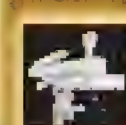
**Już w  
sprzedaży!**

**Converter  
PSX/PS2 to PC USB**

Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.

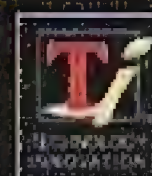


- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami - tego nie ma konkurencja!!!



Nie daj się nabrać  
na podróbki.  
Kup oryginał  
w dobrej cenie!!!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”  
dostawa w 24 godziny  
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00  
Sklep internetowy: [www.hawk.com.pl](http://www.hawk.com.pl)



Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa  
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



*Zarabiaj za wszelką cenę,  
bo pieniądze tylko wtedy są  
złe, kiedy jest ich za mało!*



# Patrician III

## Rise of the Hanse

**P**ATRICIAN to seria znana od lat. Należy ona do niegdyś bardzo popularnego gatunku morskich gier handlowych. Z lat 90. pamiętam mnóstwo takich programów, jak choćby HIGH SEAS TRADER, HANSA czy sławny MACHIAVELLI: THE PRINCE. Z podobnych gier niedawno opisywaliśmy PORT ROYALE, którego zresztą PATRICIAN III przypomina zarówno pod względem obowiązujących zasad, jak i sterowania.

Podczas gdy w PORT ROYALE obszarem, który miał się stać twoim Eldorado, było Morze Karaibskie, tak w PATRICIAN III żeglujesz i handlujesz głównie po Bałtyku. Twoim zadaniem jest, jak w każdej grze kupieckiej, zbicie majątku. Bo tylko wraz z majątkiem przyjdą sława i uznanie obywateli oraz zaszczytne funkcje. Tylko dzięki majątkowi będziesz mógł wyekwipować wielkie konwoje i prowadzić bezpieczny handel na wodach Bałtyku. Zabawę rozpoczynasz na początku

XIV wieku, kiedy portowe miasta przeżywały niebywały rozwój w związku z rewelacyjnym funkcjonowaniem tzw. Ligi Hanzeatyckiej. Najkrócej mówiąc, Liga była stowarzyszeniem wielkich ośrodków handlowych chcących zachować maksymalną niezależność od władz feudalnych i walczących o swobody polityczne oraz gospodarcze. Hanza była tak potężna, że toczyła nawet wojny z Danią, Norwegią oraz niemieckimi książętami (z polskich miast do Ligi należały między innymi Gdańsk, Elbląg i Toruń). Największym zaszczytem, jaki może cię spotkać w PATRICIAN III, jest wybranie na Aldermana – jednego z ludzi faktycznie władających Hanzą.

Zasada prowadzenia rozgrywki jest prosta jak budowa cepa: kupuj tanio, sprzedawaj drogo. Czyli szukaj miast, w których produkuje się dane surowce, a następnie takich, które tych surowców bardzo potrze-



buja. Niestety, ceny w miastach niezwykle dynamicznie się zmieniają (jak na mój gust zdecydowanie zbyt szybko). Bo jeśli sprzedajesz jedną, jedyną sztukę danego towaru, to bądźmy poważni: nie powinno to zachwiać rynkiem! Na terenie każdego z portów możesz nie tylko trudnić się handlem, ale również wspomagać kościół, przekupywać miejscowych notabli (na przykład, by głosowali na ciebie w wyborach lub by zapomnieli o twoich grzeszkach związanych z piractwem bądź

przemysłem), korzystać z informacji kupieckich gildii, udać się po pożyczkę do lichwiarza, fundować budowle użyteczności publicznej, które zwiększą twoją reputację u mieszkańców (np. szpital), reperować statek lub nawet zamówić nowy (ale budowa jednostki pływającej trwa dość długo). Bardzo ważnym punktem jest tawerna – miejsce spotkań naprawdę ciekawych ludzi. Chcesz wynająć żeglarzy lub kapitana? Kupić mapę skarbów? Usłyszeć interesujące propozycje przemysłnicze lub zabrać na pokład pasażerów (którzy za rejs oczywiście zapłacą)? Spotkania w tawernie pomogą ci w tych działaniach.

Od strony graficznej PATRICIAN III został przygotowany niezwykle pieczołowicie. Scenografia, zwłaszcza miast, jest naprawdę świetna, ale bardzo estetycznie i czytelnie prezentują się również ikony sterowania grą. Wygodzie gracza służy też możliwość pełnej kontroli stopnia trudności zabawy (nie tylko ustala się ogólną trudność, ale można zmieniać poszczególne elementy np. walkę, handel itp.) oraz opcja wyboru sześciu poziomów prędkości gry. Świetnie przygotowano poradnik, który przystępnie wyjaśnia wszelkie zawłości programu. Twórcy zostawili ci też ogromną swobodę w wyborze stylu gry. Chcesz, rozegraj kampanię, jeśli nie, to scenariusz z wytycznymi zasadami oraz celami, a jeśli też nie, to po prostu prowadź zabawę dla własnej satysfakcji, bez określonych warunków.

Gry handlowe są niewątpliwie grami niszowymi, przeznaczonymi dla wąskiego kręgu odbiorców. Twórcy „handłówek” nawet nie marzą o osiągnięciu popularności autorów DIABLO, QUAKE'A czy ULTIMY. Ale w swojej klasie PATRICIAN III jest niewątpliwie produktem interesującym oraz bardzo solidnie opracowanym. Pamiętaj tylko, że aby dobrze się bawić, musisz mieć handlową smykalkę, dużo czasu i dużo cierpliwości. Jeśli brakuje ci którejs z tych trzech rzeczy, to przeznacz pieniądze raczej na coś innego.

\*\*\* Jacek „Randall” Piekara

### Patrician 3

Handlowa

**Wymagania sprzętowe:**

Pentium II 450 MHz,  
64 MB RAM, 650 MB HDD

**Gra na platformy:** PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

**Ascaron / Cenega**

[www.ascaron.com](http://www.ascaron.com)

Spora opcji polityczno-gospodarczych, łatwa obsługa, grafika

Gra niszowa i bardzo typowa dla gatunku. Zabrakło wyobraźni...

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

4

4

Ta sama firma zrobiła PORT ROYALE i gry są bliźniaczo podobne. Ale miłośnikom handłówek powinno się podobać...





# ROZSMARUJ PO ASFALCIE WSZELKIE PRZESZKODY I ZDOBĄDŹ FORTUNĘ!



*„Doskonała zabawa”*

CD Action 7/2003

Ocena 8/10

*„Wiele godzin znakomitej rozrywki”*

Click 5/2003

**Super cena 79,90 pln**

Zasiądź za kierownicą osiemnastokołowego tira. Wjedź w realistyczny świat pięciu unikalnych miast, z których każde rządzi się swoimi prawami.

Przyjmuj trudne zlecenia i dorabiaj się fortuny. Uważaj na niebezpieczne gangi motocyklowe, skorumpowanych szeryfów i zwyczajnych wieśniaków, którzy chętnie przejmą Twoją ciężarówkę.

Naprawiaj, tankuj i usprawniaj swój sprzęt - bądź pewien, że masz najpotężniejszego tira w okolicy.

Wyróżniaj się - tworząc własny styl poprzez umieszczanie na pojeździe różnych grafik i logo...

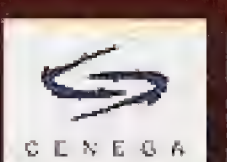
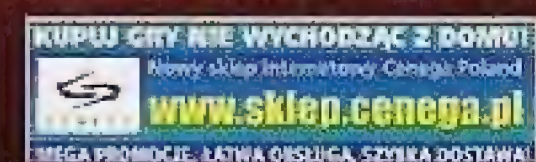
Jeśli kiedykolwiek miałeś ochotę kierować stalowym gigantem o wadze kilkunastu ton - Big Mutha Truckers jest dla Ciebie!



eutechnyx



PlayStation 2



Big Mutha Truckers © 2003 Eutechnyx Limited. Gra wydana przez Empire Interactive Europe Limited. Empire i Big Mutha Truckers są zarejestrowanymi znakami handlowymi, jest znakiem handlowym Empire Interactive Europe Limited. Wszystkie inne znaki handlowe i nazwy należą do ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Wydawca w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (22) 868 52 68 do 70



# CALL OF DUTY

Otwierasz drzwi. Nic nie mówiąc, bez chwili wahania placisz żadaną sumę i podpisujesz pożyczkę cyrograf. W zasadzie wyrwasz pudełko z rąk kuriera. Nerwowymi ruchami zdzierasz niezwykle rzadki infernalny papier i rzucaś go w kąt. Twoje rozbiegane oczy spoczywają na drogiej zawartości. Tak, to właśnie to zaproszenie do najgłębszych otchłani piekła, na które tak długo czekałeś. Robiąc w tył zwrot, trzaskasz drzwiami i dociera do ciebie jeszcze głos listonosza (a może to tylko podszepty niecierpliwych myśli w twojej głowie?) – „Zycze przyjemnej zabawy”.

Oj, będzie się działo. Debiutancki projekt doświadczonych Infinity Ward, zatytułowany CALL OF DUTY, zaprowadzi cię w czasy II wojny światowej. Poznasz je z perspektywy szeregowców trzech różnych armii sprzymierzonych. Nie musisz obawiać się o jakość dostarczonego produktu. W końcu Infinity Ward to zespół 22 zaprawionych w bojach ludzi, którzy na swym koncie mają już co najmniej jeden międzynarodowy przebój. Jest nim MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Ta nazwa chyba każdemu choć trochę szanującemu się graczowi powinna coś mówić. Poza tym jeszcze na długo przed oficjalną premierą CALL OF DUTY został wyróżniony na tegorocznych targach E3 w Mieście Aniołów. Trudno o lepsze rekomendacje.

Dla mniej zorientowanych jeszcze kilka faktów dotyczących powstawania CALL OF DUTY. Postaciom w wersji anglojęzycznej głosu użyczyli: Jason Statham, grający rolę Bacona w „Porachunkach” i Turkisha w „Przekręcie”, oraz Giovanni Ribisi, znany m.in. z roli

medyka Wade’a w „Szeregowcu Ryanie” (nietaktem byłoby zapomnieć o zaproszeniu kogoś z tego popularnego klasyka). Spodziewaj się więc szalonej dynamiki akcji znanej z amerykańskich superprodukcji.

Na wstępie gry, po przejściu misji treningowych, wcielony zostajesz do amerykańskiego pułku spadochroniarzy. Jego zadaniem jest zabezpieczenie lewej flanki normandzkiej operacji „Overlord” w okolicach kamienistej plaży o oznaczeniu kodowym Utah (leżącej w bezpośrednim sąsiedztwie słynnej plaży Omaha, znanej z fragmentów „Szeregowca Ryana” i MoHAA). Skok spadochronowy, który wykonujesz na samym początku gry, może wywołać pewien niedosyt, zwłaszcza jeśli było się świadkiem wyczynów spadochronowych w jednym z późniejszych dodatków do MoH. Szczęśliwie dalsze wydarzenia szybko zacierają ślady po wstępnej wpadce.

Twoim pierwszym poważnym zadaniem będzie zlikwidowanie morderczych 88, czyli niemieckiej obrony przeciwlotniczej. Ta misja to jednak tylko wierzchołek góry lodowej. Innych zadań spod znaku gwiazdowego sztandaru jest oczywiście więcej, ale nie zamierzam psuć nikomu zabawy.

*Wreszcie go słychać. Nadchodzi diabelski kurier. Wielkimi krokami, głośno stąpając po betonie, przybywa wręczyć ci pewną przesyłkę...*

## Call of Duty

5+

FPP

### Wymagania sprzętowe:

Pentium III 700 MHz,  
128 MB RAM, 1.4 GB HDD

cena  
ok. 130zł

### Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

### LEM / Infinity Ward

<http://www.callofduty.com/index.asp>

Prawie wszystko dopięte na ostatni guzik – atmosfera, SI, dźwięk.

Zdecydowanie zbyt krótko i dlatego jest 5+ a nie 6

Grafika

5

Dźwięk

5+

Fajda

6-

Służba wzywa, aż człowiekowi chce się włączyć komputer. Szkoda tylko, że na tak krótko. Ale warto pograć







Brytyjska część kampanii również rozpoczyna się w powietrzu pod osłoną nocy, ale dla odmiany na przykładzie wieloosobowego szybowca Szóstej Dywizji Powietrznej. Reprezentujesz barwy tamtejszych sił specjalnych wystąpnych po to, by opanować kluczowy most określony kryptonimem „Pegaz”. Wyposażony w Brenę (lekki karabin maszynowy) otwierasz drugą część pasjonującego meczu alianci kontra wojska Osi długą serią w kierunku bunkra. Drużyna przeciwna (bodajże banda z Wehrmachtu) na brak kulomiotów też nie narzeka. Grzeją do nas z zainstalowanych w bunkrze CKM'ów. Funty szterlingi przeciwko orzechom, że Niemcy nie mają szans!

Trytyk kończą losy przypadkowego rosyjskiego bohatera, który w najśmielszych marzeniach nie sądził, że może przeżyć masakrę pod Stalingradem i zakończyć karierę żołnierza jako dowódca czołgu. Ten fragment, wzorowany na sekwencji z filmu

„Wróg u bram”, wywołał u mnie największej emocji, głównie z dwóch powodów.

Po pierwsze, w końcu zrozumiałem beznadziejność sytuacji rosyjskich rekrutów i pojąłem, dlaczego z tak nieludzką determinacją nacierali na pozycje wrogich wojsk. Oczywiście powodem byli komisarze, karzący każdą próbę cofnięcia się za pomocą strzału w potylicę.

Drugą kwestią było wyposażenie, a raczej jego brak. Zsiadając z łodzi transportowej, dostałem dosłownie cztery pociski (na szczęście nie w potylicę) do karabinu Mosin-Nagant. Samych karabinów było tak mało, iż załapywał się na nie jeden na dziesięciu sowieckich żołnierzy. Co z tego, że wojska niemieckie były świetnie zaopatrzone i zorganizowane, skoro w miejsce jednego niebezpiecznego żołnierza z karabinem wyskakiwało za chwilę dziesięciu innych, gotowych walczyć gołymi rękami. Pod Stalingradem Rosjanie masą zalali stosunkowo liczne oddziały Wehrmachtu.

Dodatkowo skrypt gry jest tak napisany, żeby nigdzie nie można było znaleźć żadnej broni, więc pierwsze chwile na polu bitwy to był prawdziwy horror. Ale jakoś poszło. Od zera do bohatera.

Grafika i animacja postaci w CALL OF DUTY stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Widać częściową poprawę w stosunku do MoHAA. Jednak nie dokonano na tym polu żadnych przełomowych zmian.

Za to dźwięk oraz muzyka zostały tak zaaranżowane, aby jak najlepiej oddać strach i przerażenie panujące czy to na polu bitwy, czy z dala od niego. Na pierwszy plan wybijają się przede wszystkim doprowadzające do szaleństwa, a następnie zupełnie ignorowane (po prostu się wyłączasz, jeżeli nie chcesz zwariować) dźwięki toczącej się wojny, głośniejsze niż w jakiegokolwiek grze, z jaką do tej pory się zetknąłem. To powoduje, iż zaczynasz się czuć, jakbyś rzeczywiście znalazł się w okopach. Muzyka jest raczej tylko tłem, niemniej jednak nadal bardzo ważnym. Na kolana rzucają szczególnie fragmenty pojawiające się przy dużej dynamice akcji, takie jak kawałek autorstwa 75-osobowej orkiestry podczas bravurowej ucieczki skrzypiącej ciężarówką pełną pancerniastów.

Interfejs jest prościutki, a jego obsługa nie sprawia najmniejszego kłopotu. Można powiedzieć, iż jest intuicyjny.

W zasadzie używa się tylko myszy, sześciu klawiszy przypisanych do kierowania postacią oraz klawiszy numerycznych służących do zmiany uzbrojenia plus przycisk przeładowania magazynku.

O ile w serii MoH stawiano na bohaterские wyczyny pojedynczych osób, tak CALL OF DUTY to w większości ciężka praca zespołowa. Musisz znać swoje miejsce w szeregu, a słuchanie rozkazów przełożonych znacznie zwiększa twoje szanse przeżycia. Próby działania na własną rękę zwykle kończą się czapą. Zarówno twoi towarzysze broni, jak i wrogowie mają zabójczo napisane skrypty zachowań, więc możesz polegać na kolegach z zespołu. Za to uważaj na każdym kroku, gdy podejrzewasz, że w okolicy może czaić się Niemiec.

Trudno napisać więcej o trybie wieloosobowym, gdyż wersja prasowa nie daje dostępu do żadnego serwera. Byłem więc zdany na informacje z Sieci. Według nich dostępne są wszystkie standardowe tryby rozgrywki (m.in. deathmatch, team deathmatch itp.) oraz totalnie nowa opcja „zrzutu za liniami wroga”. Polega ona na tym, że zabijając wroga, sam się nim stajesz. Oprócz tego dodano jeszcze jeden ciekawy element. Mianowicie tzw. „kill camera”, czyli kamerę pokazującą ostatnie 5 sekund twojego życia widziane oczami wroga, który cię zastrzelił. W przyszłości ma zostać udostępniony jeszcze specjalny zestaw do budowy własnych map.

Czy CALL OF DUTY ma dostrzegalne wady? Niewiele, ale tak. Największą jest zbyt krótki czas trwania kampanii dla jednego gracza. Na podwyższonym (drugi od końca) poziomie trudności po ok. 6 godzinach gry przystąpiłem do kampanii rosyjskiej. Podejrzewam, iż przede mną jeszcze maksymalnie jakieś 3 godziny. To strasznie mało. Wkurzający jest też brak opcji otwierania drzwi, które są akurat zamknięte. W obecnej epoce to już chyba anachronizm i powinno się od tego schematu odchodzić. Nie występuje również możliwość odrzucania granatów lecących w twoim kierunku, podczas gdy komputerowi oponenci robią tak bez przerwy.

Jednak generalnie powyższe wady to tylko nieistotne błędy, które nie przeszkadzają ci w cieszeniu się rozgrywką. Mimo iż nie jestem wielkim zwolennikiem FPP'ów, CALL OF DUTY już teraz uważam za klasykę, obok której nikt nie powinien przejść obojętnie.

\*\*\* Paweł „CyberFish” Karaszewski





*Ta gra jest jak sen – piękna,  
ale bardzo krótka*

# Runaway

## A ROAD ADVENTURE



płynna niż ta rodem ze sztalug. Lekko karykaturalna kreska sprawia też, że człowiek niezwykle szybko przenika do komiksowego świata gry i po chwili czuje się w nim jak u siebie w domu.

Ze starych, klasycznych już przygodówek przeniesiono również interfejs programu. Wystarczy wskazać dowolne miejsce i kliknąć, by postać głównego bohatera doń podeszła, podniosła określony przedmiot bądź go wykorzystała. Gdy najedzie się myszą na jakiś istotny obiekt, na ekranie wyświetla się niewielka lupa – dowód, że w tym miejscu można coś zrobić. Tak, tak, to stary, dobry point'n'click, który gracze pamiętają z początków lat 90.

W RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE roi się od pomysłów mających dziesięć i więcej lat. Wystarczy wspomnieć zwirowany humor, przypominający nie-

co dokonania bohaterów MONKEY ISLAND, oraz utrudnione na siłę zagadki. Niekiedy więcej problemów przysparza wymacanie myszką małego, sprytnie ukrytego przedmiotu niż wykonycupowanie, do czego może się on przydać. Są też przypadki, gdy logiczne wykorzystanie znalezionej gadżetu jest niemożliwe, bo autorzy inaczej to sobie wymyślili. Gra ma również i znacznie poważniejsze wady. Najważniejszą z nich jest łączna długość zabawy. Umieszczoną na trzech płytach CD zagadkę da się bowiem rozwiązać w przeciągu trzech, góra czterech upojnych wieczorów. To niewiele, zważywszy że w przygodówce gra się co

najwyżej raz, a trybu multiplayer nie przewidziano. Ledwie przeciętnie wypada też polska wersja językowa. Tłumaczenie jest w porządku, lecz niektórzy aktorzy słabo przykładają się do swoich ról.

Nie da się ukryć, że RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE to naprawdę ładna, utrzymana w starym stylu przygodówka. Fabuła rozwija się w sposób interesujący, a bohaterowie dają się lubić, co jest dość rzadkie w dzisiejszych czasach. Oby więcej takich produkcji!

\*\*\* Michał „Joel” Zacharzewski



skich sklepów dopiero jesienią tego roku. W niespełna miesiąc później wylądował też w naszym kraju. Trochę szkoda, że tak długo to trwało, chociaż z drugiej strony... Przygodówki przeżywają wyraźny kryzys i gdyby nie liczyć SYBERIL, nie byłoby w co grać. A tak mamy na rynku grę, która nie tylko zadowoli gusta fanów gatunku, ale spodoba się również całkowitym ignorantom.

Najważniejszą zaletą programu jest śliczna grafika. Nie jest to bowiem zrzucony do dwóch wymiarów prosty rendering, jaki gracze znają chociażby z POST MORTEM czy serii ATLANTIS. Tu wszystkie animacje wyświetlane są w rozdzielczości 1024x768 i autentycznie cieszą oko. Wykonano je techniką non-realistic animated rendering. Umożliwia ona wyświetlanie na ekranie trójwymiarowych postaci i przedmiotów przypominających ręcznie malowane. Od prawdziwych odróżnia je jakość animacji, daleko bardziej



**G**łówny bohater nazywa się Brian. To młody, nieco zbyt pewny siebie chłopak, który właśnie otrzymał stypendium na uniwersytecie w Berkeley. Wydaje się więc, że jego przyszłe życie jest już uporządkowane. Interesujące studia, później dobrze płatna praca, jakiś ślub i stadko dzieci zapewnią mu zajęcie na najbliższe dwadzieścia lat. Niestety, już następnego dnia Brian,

plącząc się po okolicy w poszukiwaniu zamówionej książki, potrąca młodą kobietę. Jego samochód wychodzi z wypadku niemal bez szwanku, lecz dziewczyna ma mniej szczęścia – coś przestawia się jej pod strzechą ślicznych, kruczoczarnych włosów. Panna twierdzi, że grozi jej śmiertelne niebezpieczeństwo. Ściga ją mafia i zapewne zrobi jej kuku, gdy tylko ją dorwie. Brian oczywiście nie wierzy w bajki urodziwej ofiary wypadku, lecz wspólnie postanawia się nią zaopiekować. Z czasem zmienia zdanie co do mafii. Ale wówczas jest już za późno...

Gra RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE autorstwa hiszpańskiego Pendulo Studios powstała w 2001 roku. Niestety, bankructwo niemieckiego oddziału firmy Topware uniemożliwiło jej szybką premierę na Zachodzie. W efekcie program trafił do amerykań-

### Runaway: A Road Adventure

Przygodówka

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium II 266 MHz  
64 MB RAM

\* **Gra na platformy:** PC  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Pendulo Studios / Topware  
\* <http://runaway.topware.pl>

Śliczna grafika, odrobina humoru

Gra jest krótka, a niektóre zagadki nie-logiczne

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

4

4+

Jedna z najładniejszych przygodówek ostatnich lat. Gratka dla miłośników Starego Dobrego Stylu

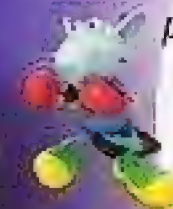
4+

cen  
79.90



PC  
CD  
ROM

„Kangurek Kao 2 to znakomita,  
ciepła i radosna platformówka 3D,  
która na wiele godzin po prostu  
przykuwa do komputera!”



Lubet Mucha

# KAO Runda 2 KANGUREK



## Kangurek Kao znowu w akcji !!!



Doświadczysz wspaniałej przygody  
w ponad 20 kolorowych poziomach

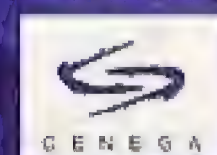


Weźmiesz udział  
w niesamowitym wyścigu motorówek,  
zanurzysz się w otchłani błękitnego oceanu.



Przejdiesz przez gąszcz borowego  
lasu, aż do lodowej krainy.

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU!  
Nowy sklep internetowy Cenega Poland  
[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)  
MEGA PROMOCJE, ŁATWA OBSŁUGA, SZYBKA DOSTAWA!



© 2003 Tate Interactive. Rozpowszechniane przez: Cenega Poland Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Kao the kangaroo jest zastrzeżonym znakiem handlowym firmy Titus. Wszystkie przypadki fałszywych praw związanych z rozpowszechnianiem niniejszego produktu będą rygorystycznie egzekwowane przez odpowiednie organy prawne. Wszelkie znaki i nazwy handlowe stanowią wyłączną własność ich posiadaczy.

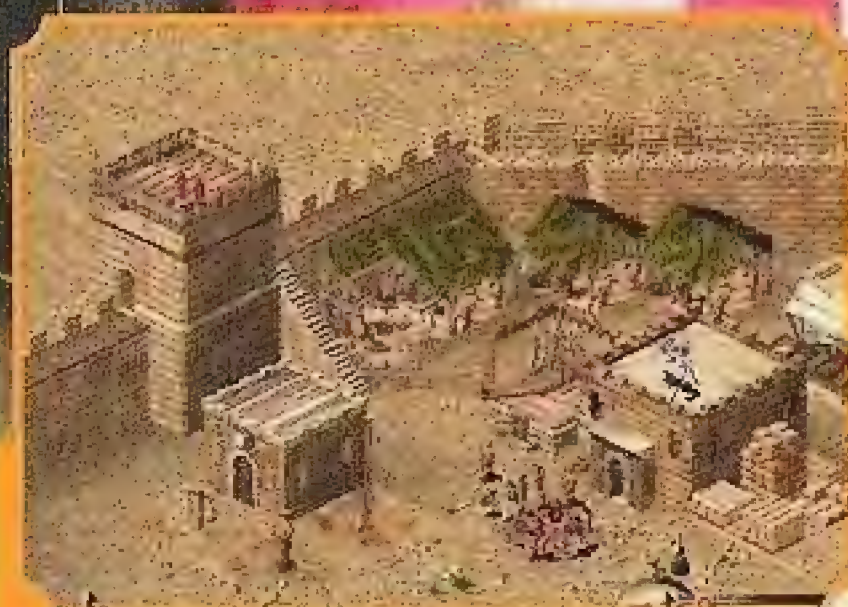
Wydawca w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37, tel. (22) 868 52 68 do 70





# Twierdza Krzyżowiec

*Pilnuj swojej kieszeni,  
ktoś znowu próbuje  
wyrwać ci parę złotych!!!*



**P**anowie z firm Firefly Studios oraz Cenega znaleźli bardzo ciekawy pomysł na zarabianie pieniędzy. Pomysł jest bardzo prosty, można by rzec, stały jak świat. Bierze się stary produkt, zmienia opakowanie i sprzedaje się jako kompletną nowość. A nuż klient się nie zorientuje...

Taka taktyka została zastosowana w TWIERDZY KRZYŻOWIEC. Podstawowa gra jest produkcją bardzo udaną i została dobrze przyjęta przez graczy. Prawie rok temu do CLICKA! trafiła wersja beta jej następczyni o podtytuł CRUSADER, co przetłumaczono na nasze jako KRUCJATA. Jej premiera była zaplanowana na grudzień 2002, lecz z niewiadomych przyczyn gra długo nie pojawiała się na rynku. Można się domyślać, że jednym z powodów tego opóźnienia jest zmiana polskiego dystrybutora. Na miejsce firmy Play It wskoczyła Cenega, która zmieniła podtytuł na KRZYŻOWIEC i z prawie rocznym poślizgiem rzuciła do sklepów.

To coś, pomimo że nie wymaga wersji podstawowej, stanowi bardziej zbiór nowych misji niż samodzielny produkt. Stara gra została opakowana w nowy kolorowy papier. Na dodatek jest to wersja zubożona w porównaniu do pierwowzoru. Brakuje w niej jednego z najbardziej cennych elementów pierwotnej TWIERDZY, czyli misji polegających na obronie lub atakowaniu zamku. To właśnie ta opcja sprawiała najwięcej przyjemności, pozwalając na szlifowanie różnorodnych taktyk oblężniczych. Tak więc za normalną cenę otrzymujemy starego, lekko tylko podgrzanego kotleta, który w dodatku został już nagryziony. Ciekawe, jak wiele osób da się nabrać na ten numer?

Napisanie recenzji gry, która nie różni się prawie od swego poprzednika, to nie lada wyzwanie. Te gry są podobne do siebie prawie jak dwie krople wody! Na początku pojawia się myśl, aby po prostu wykorzystać poprzedni tekst. Na dobrą sprawę można by opublikować starą recenzję TWIERDZY, dodając kwestię o braku opcji obrony/ataku zamku. Nawet łapanie nowych screenów może wydawać się bezcelowe. Przecież i tak prawie nikt nie zauważył różnicy. Postarajmy się jednak na chwilę zapomnieć

o pierwowzorze i krótko przedstawić KRZYŻOWCA.

Akcja TWIERDZY KRZYŻOWIEC toczy się na początku zeszłego tysiąclecia, kiedy to tysiące europejskich rycerzy wyruszyło w kierunku Ziemi Świętej, aby odbić ją z rąk niewiernych. Większość z nich szła z myślą o krzewieniu wiary wśród pogan. Jednak nie brakowało też takich, dla których głównym celem wypraw krzyżowych były spodziewane zdobycze wojenne. W grze przygotowano kampanię główną składającą się z 50 misji oraz cztery kampanie historyczne. Gracz będzie miał za zadanie najpierw rozbudować swój zamek/miasto, a następnie wyszkolić potężną armię zdolną zmiażdżyć każdego przeciwnika. W ten sposób dość dobrze połączono elementy ekonomiczne i walkę, jak w klasycznym RTS'ie. W grze dostępnych jest 25 jednostek woj-

traw. Aby szybko zająć najlepsze miejsce, należy wybudować w jej pobliżu wieże obserwacyjne i obsadzić je kusznikami. Dopiero później można zabrać się za rozbudowę swojego zamku. I w tym miejscu można spokojnie zakończyć recenzję tego tytułu.

Na końcu trzeba jednak wyłożyć kawę na ławę. Kupno KRZYŻOWCA to po prostu bezsensowne wyrzucanie pieniędzy w błoto. Osoby, które nigdy nie spotkały się z tą serią, powinny kupić podstawową TWIERDZĘ, która oferuje o wiele więcej zabawy. Osoby, które już tę grę zakupiły, lepiej żeby nie niszczyły sobie wspomnień o znakomitym poprzedniku.

... Artur „Kroko” Kowalski



## Twierdza Krzyżowiec

Strategia RTS z elementami SIM

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium II 350 MHz  
64 MB RAM, 670 MB HDD

\* **Gra na platformy:** PC  
☑ Wersja PL ☑ Multiplayer

\* Firefly Studios / Cenega  
\* <http://stronghold.godgames.com/crusader>

Ogromna grywalność  
pierwotnej TWIERDZY

Praktycznie bez żadnych  
udoskonalień

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

3+

3

To jest po prostu stara TWIERDZA bez najciekawszych opcji. Chyba twórcy się nie postarali, a szkoda... :-)

3

cena  
79.90





# TWIERDZA

# KRZYŻOWIEC



„Na pytanie „Czy warto zagrać?“,  
odpowiadam zdecydowanie „Warto!“.

Ocena: 8/10



„Twierdza: Krzyżowiec jest bardzo  
ciekawą grą, której najlepszą stroną  
jest zdecydowanie grywalność.“

Ocena: 8/10

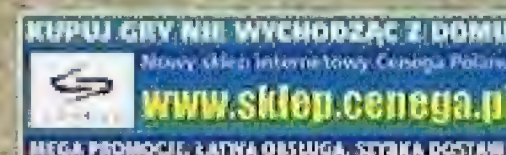


Przeżyj wspaniałe wydarzenia i bohaterskie walki w czasie krucjat - buduj i broń średniowiecznych twierdz i pustynnych fortec. Oblegaj miasta zaciekle bronione przez Saracenów albo daj się we znaki oblegającym Ziemię Świętą Chrześcijanom! Jako dumny wojownik europejski albo arabski - napisz od nowa historię krucjat.



TAKE-TWO COMPANY

[www.take2games.co.uk](http://www.take2games.co.uk)



© 2002 Firefly Studios Limited. Firefly Studios, logo Firefly Studios, Twierdza: Krzyżowiec oraz logo Twierdza: Krzyżowiec są znakami handlowymi Firefly Studios Limited. Gathering of Developers oraz logo Gathering of Developers, Take 2 Interactive Software oraz logo Take-Two są znakami handlowymi Take 2 Interactive Software. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe podlegają ochronie praw autorskich i są własnością odpowiednich osób i firm.

Wydawca w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37. Tel. (22) 868 52 68 do 70



Jeden hydraulik  
znaczy czasem  
więcej niż  
cała armia

# FREEDOM FIGHTERS

**P**iątego marca 1946 roku Winston Churchill wygłosił jedno z najważniejszych przemówień XX wieku. Brytyjski premier i mąż stanu powiedział wówczas o istnieniu tzw. żelaznej kurtyny oraz uznał zależność państw Europy Wschodniej od ZSRR. Jednocześnie wezwał Zachód do zjednoczenia sił w walce przeciwko rozprzestrzenianiu się komunizmu. Zapoczątkowana w ten sposób zimna wojna szybko obróciła się przeciwko temu wybitnemu politykowi. W przeciągu kilku lat Rosjanie, dysponujący już wówczas bronią atomową, zajęli całą Europę. Wkrótce w strefie ich wpływów znalazła się też Kuba oraz Meksyk. Stany Zjednoczone nie broniły się długo. Pielęgnowane swobody obywatelskie błyskawicznie runęły w gruzy, zaś pasiasta flaga została zdeptana przez zwycięskich żołdaków. Słynni Marines uciekali w popłochu. Wydawało się, że potęda Stalina nie oprze się nikt i USA lada moment padnie na kolana.

Cofnijmy się jednak o kilka godzin wstecz, do momentu, w którym Rosjanie dopiero wkraczają do Nowego Jorku. W tej samej chwili Christopher Stone, spokojny hydraulik z pięcioletnim stażem, dostaje nowe zlecenie. Ma zainstalować nową chromowaną ba-



terię, domontować dolnopłuk i przyłączyć do spluczek podtynkowych. Niestety, w mieszkaniu klientki nie zastał nikogo. Chwilę później tuż przed jego nosem pojawiają się radzieccy żołnierze prowadzący schwytanego nieszczęśnika. Przerażony Stone rozważa kluczem francuskim teń jednego z żołdaków. Uwolniony w ten sposób jeniec prowadzi hydraulika do miejsca, gdzie spotykają się działacze podziemia. Chris postanawia się do nich przyłączyć.

Grę FREEDOM FIGHTERS przygotowali Duńczycy z firmy IO Interactive, tej samej, która zasłynęła serią HITMAN. Nic dziwnego, że dominuje w niej widok

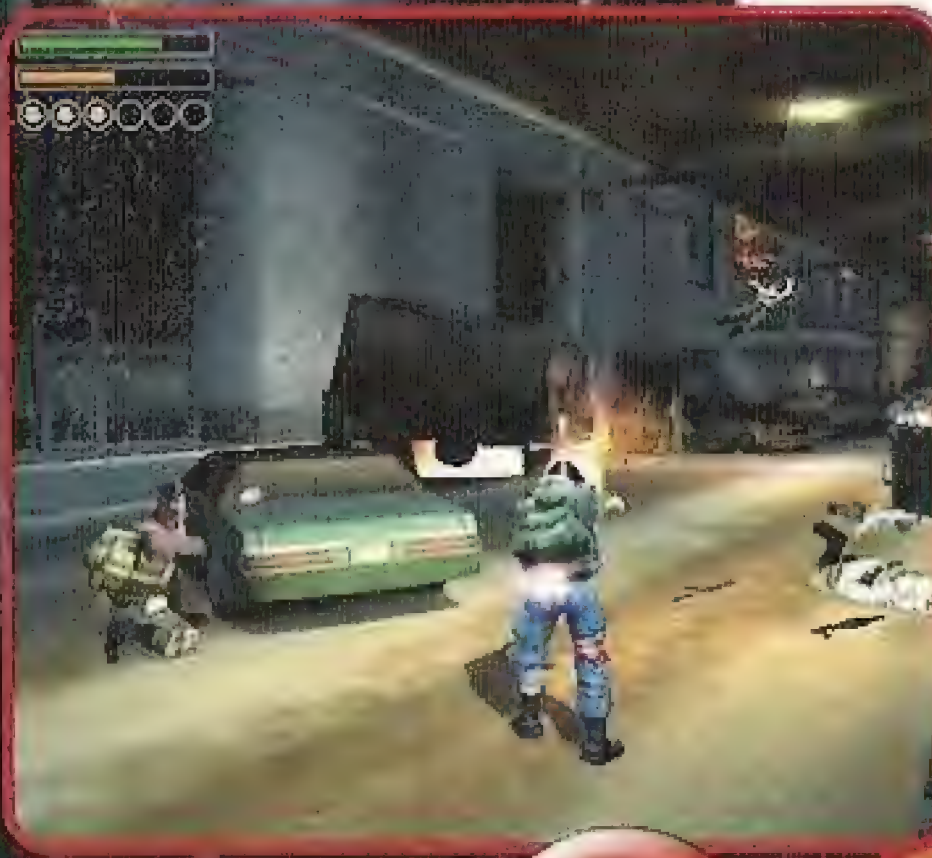
TPP oraz podział na misje, których nie trzeba rozgrywać w chronologiczny sposób. Oznacza to, że spośród dostępnych zadań wybierasz to, które ci najbardziej odpowiada. Co ciekawe, bohater ewoluuje pomiędzy poszczególnymi wyprawami. Wraz z upływem czasu zmienia się z przerażonego specja od

latania rur w charyzmatycznego (oddzielny parametr) przywódcę ruchu oporu, zdolnego dowodzić oddziałami składającymi się z kilkudziesięciu żołnierzy.

Okazuje się więc, że hydraulicy to cholernie niebezpieczna rasa ludzi. Dość wspomnieć Mario, wąsatego Włocha gustującego w czerwieniach – ileż on krwi napsuł Bowserowi. Christopher Stone jest podobny. Wraz z coraz liczniejszym oddziałem dokonuje prawdziwych masakr: wysadza mosty i budynki, napada na posterunek milicji, likwiduje ładowiska krążących mu nad głową śmigłowców, a broń zdobywa na wrogach. Prócz klucza francuskiego (własnego) przejmuje m.in. strzelbę, katasz, snajperkę Dragunowa, granaty i koktajle Molotowa, przy czym wszystkiego na raz nieś nie umie. Wszyscy pojawiający się w grze żołnierze zachowują się całkiem inteligentnie. Potrafią reagować na wydarzenia toczące się dookoła, a więc kryć się w zaułkach, uciekać przed granatami bądź zastawiać pułapki. Czasem tylko klinują się w wąskich przejściach.

Gra ma kilka nieprzyjemnych błędów. Stan zabawy można zapisać w zaledwie kilku miejscach, a tekstury są niekiedy nieumiejętnie nałożone. Do grafiki nie sposób się jednak przyzwyczaić. Silnik rodem z HITMAN 2 świetnie nadaje się do odtworzenia dużego, żyjącego miasta i zmieniających się pór roku. Jeszcze lepiej wypada klimatyczna oprawa dźwiękowa, pełna dialogów wypowiedzianych z rosyjskim akcentem. Wszystko to w połączeniu z naprawdę dużą frajdą towarzyszącą wyzwaniu USA sprawia, że FREEDOM FIGHTERS zasługuje na uznanie. I to mimo ton przesłodzonego patriotyzmu wylewającego się z ekranu!

... Michał „Joel” Zacharzewski



## Freedom Fighters

TPP

### \* Wymagania sprzętowe:

Pentium II 600 MHz  
256 MB RAM, 630 MB HDD

cena  
149.90

### \* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GCN

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

### \* IO Interactive / EA Polska

\* [www.eagames.com/official/freedom](http://www.eagames.com/official/freedom)

Wciągająca, ma klimat i niezłą fabułę

Zabawa jest krótka, a trybu multi nie uświadczyś

Grafika

4

Dźwięk

5

Fajda

5-

Ciekawa, taktyczna strzelanina TPP o wydźwięku patriotycznym. Jednym słowem gra z epoki postbinladenowskiej



Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California  
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe

# CD-R & DVD±R

- ◆ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ◆ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ◆ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ◆ doskonałe wyważenie
- ◆ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
- ◆ 4-krotna prędkość nagrywania DVD-R, DVD+R

## Wypali? Napewno!

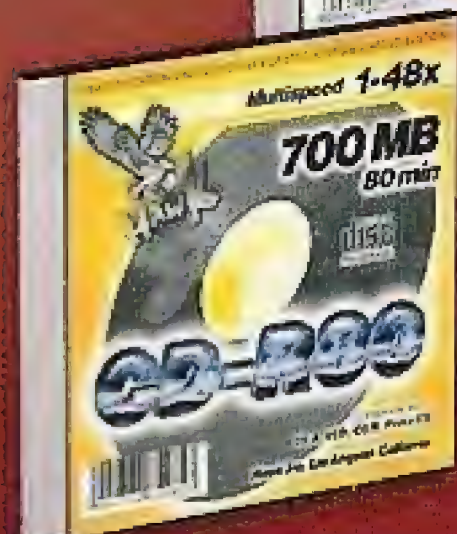


## Wypalisz 4.7GB Teraz też DVD+R



**DVD-R x4**

**DVD+R x4**



**Slim Case  
10 Pack**

## Multispeed 1-56x

**Cake  
50 CD-R**



**Cake  
25 CD-R**

**Cake  
10 CD-R**



**Dyskietki  
10 PCS**

### CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb ±0,1 • Czas nagrywania: 80 min • Średnica dysku: 120 mm ±0,1  
Średnica otworu: 15 mm • Grubość: 1,2 mm • Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm ± 118 mm  
Materiał nośnika: poliwęglan • Warstwa zapisu: tlenek cyny • Warstwa odbłaskowa: srebro  
Warstwa ochronna: folia podwójnej promieni UV • Procent odbicia: >65%

### DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

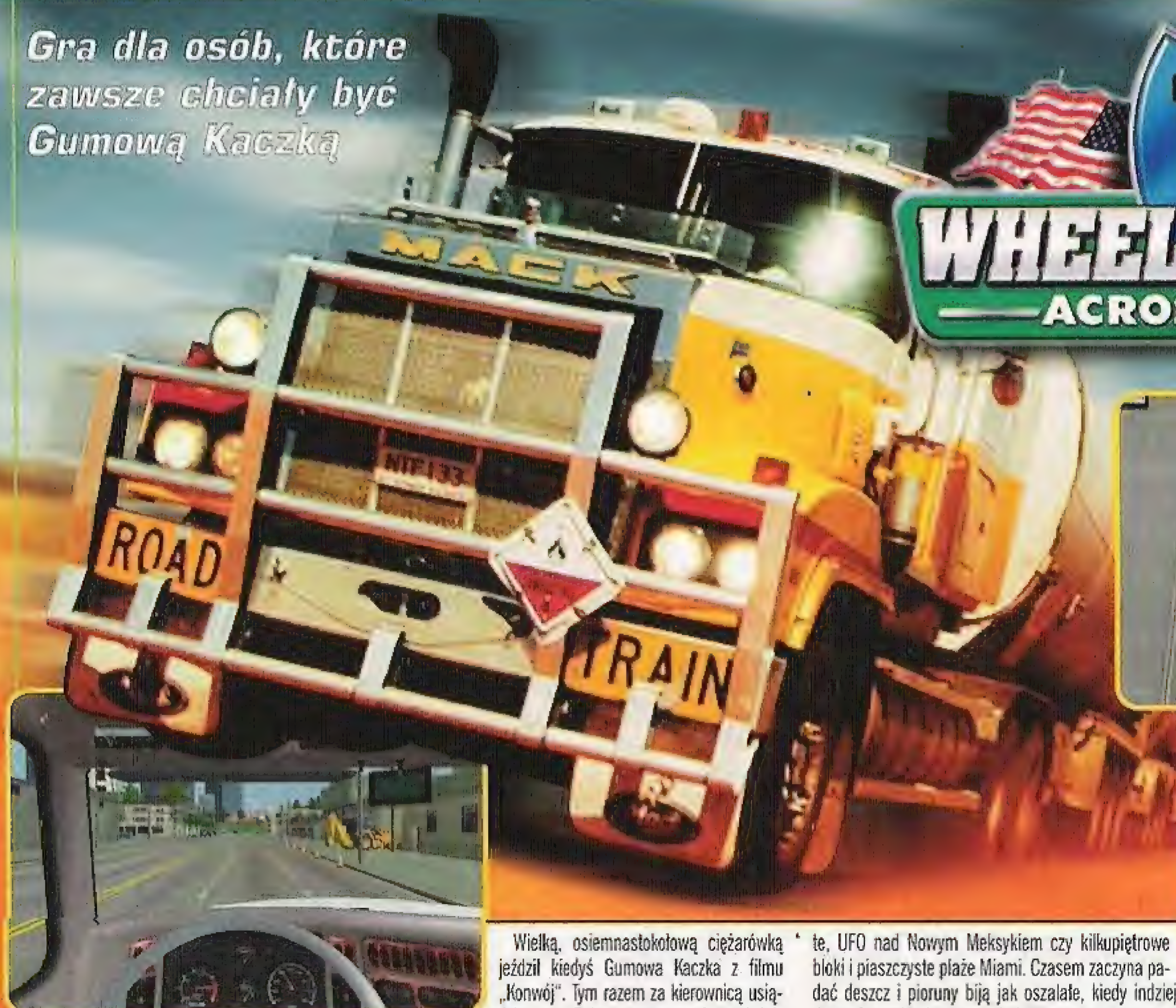
Pojemność: 4,7 Gb • Czas nagrywania: 120 min • Prędkość nagrywania: x4 • Zgodnie ze spec.: DVD±R 2.0  
Długość fali prom. laser: 650 nm • Średnica dysku: 120 mm ±0,1 • Średnica otworu: 15 mm  
Grubość: 1,2 mm ±0,3/-0,06 mm • Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)  
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm ±118 ± 0,05 mm • Materiał nośnika: poliwęglan • Warstwa zapisu: tlenek cyny  
Warstwa odbłaskowa: srebro • Warstwa ochronna: tlenek podwójnej promieni UV • Procent odbicia: 45-55%  
Żywotność: 100 lat • Kompatybilność: Pioneer, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Tascam, TDK, Nec, Lite-On i inne nagrywarki DVD±R/RW

## Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!  
Sklep internetowy: [www.hawk.com.pl](http://www.hawk.com.pl), Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



Gra dla osób, które  
zawsze chciały być  
Gumową Kaczką



Wielką, osiemnastokołową ciężarówką jeździł kiedyś Gumowa Kaczka z filmu „Konwój”. Tym razem za kierownicą usiądzie gracz. Zabawę zaczynasz jako właściciel

niewielkiej ciężarówki stojącej w korku na ulicy jednego z amerykańskich miast. Miasta stosunkowo niewielkiego (parę przecznic, kilka skrzyżowań z sygnalizacją świetlną), lecz uzbrojonego w trzy czy cztery place spedycyjne. Duże przedsiębiorstwa handlowe dostarczają tam przyczepy z towarami. Czasem są to bale drewna, czasem długie jak bawół rury bądź zwykły węgiel. Autorzy gry przygotowali łącznie ponad 30 różnych towarów, tak więc zwierząt, cystern i domków z dykty do przewożenia również nie zabraknie. Wybierając konkretną przyczepę należy zwrócić uwagę na obiecane wynagrodzenie oraz miejsce, w które należy ją dostarczyć. Warto wybierać lokalizacje leżące daleko, np. na przeciwnym krańcu Stanów Zjednoczonych, gdyż dobra ciężarówka niezwykle szybko polyka asfalt, a kasa piechotę nie chodzi.

W czasie podróży atrakcji również nie brakuje. Gracz bez przerwy musi obserwować mapę bądź znaki drogowe, inaczej zgubi się i dojedzie w zupełnie inne miejsce niż planował. Na trasie pojawiają się też punkty charakterystyczne, takie jak most Golden Ga-

te, UFO nad Nowym Meksykiem czy kilkupiętrowe bloki i piaszczyste plaże Miami. Czasem zaczyna padać deszcz i pioruny biją jak oszalone, kiedy indziej droga jest oblodzona; w dodatku trwa remont nawierzchni i o wypadek nietrudno. Na autostradach i wąskich jednopasmówkach panuje całkiem przyzwolony ruch i niejednokrotnie trzeba ostro hamować. Inni kierowcy nie zawsze ustępują z drogi, czasem prowokują, czasem zderzają się. W dodatku po Stanach szaleje policja, kontrolująca prędkość i kulturę jazdy oraz wlepiająca mandaty za zbyt ciężki ładunek bądź brak włączonych świateł w nocy. Zarobione pieniądze można zaś zainwestować w lepsze części bądź po prostu kupić nowy, szybszy i ładniejszy wóz. W porównaniu do poprzedniej części poprawiono więc zarówno grafikę, jak i sztuczną inteligencję kierowców. Wyeliminowano też kilka błędów logicznych, ulepszono model jazdy i umożliwiono przewożenie towarów po całych Stanach (bez Alaski i Hawajów).

Drugim, niestety znacznie mniej interesującym aspektem gry, jest rozwój ekonomiczny macierzystej firmy. Okazuje się bowiem, że w USA działają też inne firmy z tej branży, bardzo aktywnie walczące o kontrakty i zbijające fortunę na przewozie towarów. Również i gracz może podpisywać umowy z poszczególnymi przedsiębiorstwami spedycyjnymi oraz ubiegać się o miano preferowanego przewoźnika w danym mie-

ście. Szczególnie opłacalne są przewozy rekurencyjne (okresowe, stałe), do których warto zatrudnić kierowców z zewnątrz. W zamian za udział w zyskach zgodzą się odwdęcać najczarniejszą z czarnych robót. Istotnym czynnikiem jest wreszcie prestiż, który można zyskać, przewożąc towary szybko i w dobrym stanie. Dzięki niemu łatwiej jest współpracować z lepszymi, choć bardziej wymagającymi płatnikami.

Cóż... z grami jest jak z dziewczynami. Jednym podobają się blondynki, innym brunetki, a jeszcze inni zwracają uwagę na uroczy uśmiech. Anzelmowi w HARD TRUCK nie przypadł do gustu uproszczony model jazdy, brak realistycznych kolizji i nuda (dziewięć w skali sejmowej) towarzysząca przewożeniu rur pomiędzy Los Angeles a Miami. Mnie dla odmiany to właśnie zachwyliło. W 18 WHEELS OF STEEL: ACROSS AMERICA nie ma bowiem bezpośredniej rywalizacji i deptania po piętach innym kierowcom. Zamiast tego człowiek siada za kierownicą i jedzie przez Stany. Jest wolny.

... Michal „Joel” Zacharzewski

## 18 Wheels of Steel: Across America

Symulator ciężarówki

**Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 700 MHz  
256 MB RAM, 400 MB HDD

**Gra na platformy:** PC  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

**SCS Software / ValuSoft**  
[www.scssoft.com/aa.php](http://www.scssoft.com/aa.php)

Od tej gry można się uzależnić

Niektórych to znudzi, innym wyda się brzydkie

**Grafika** 3+ **Dźwięk** 4 **Fajda** 5-

Ulepszona wersja HARD TRUCK: 18 WHEELS OF STEEL. Jeździsz ciężarówką po całych Stanach Zjednoczonych

4-

cenę 19.90\$





# TROPICO 2

## ZATOKA PIRATÓW

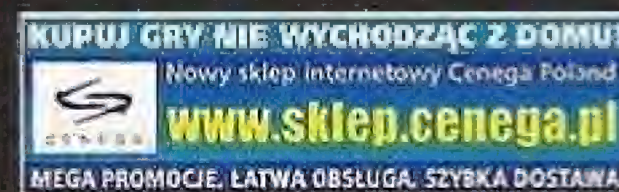
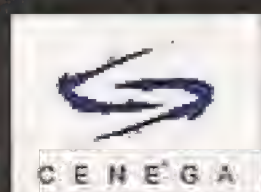


Edycja limitowana  
zawierająca „Wszystko gra”  
to jedyną, która wyjątkowo  
zawiera nie tylko  
kompletny tytuł  
z dwoma dyskami, ale  
także i grafikę do kolekcji

„BAWIŁEM SIĘ PRZY TROPICO 2 ŚWIETNIE - I WYDAJE MI SIĘ,  
ŻE RÓWNIE DOBRZE ODBIERZE GRĘ KAŻDY FAN INTERESUJĄCYCH,  
NIESZTAMPOWYCH GIER EKONOMICZNYCH.”

CD Action 7/2003 Ocena 8/10

DAJEMY CI WYBÓR. SZUKAJ W SKLEPACH DWÓCH WERSJI GRY - TAŃSZEJ BEZ DODATKÓW  
OZNACZONEJ SYMBOLEM WSZYSTKO GRA LUB LIMITOWANEJ EDYCJI KOLEKCYJERSKIEJ.





# SILENT HILL 3



*Nad serią SILENT HILL musi chyba czuwać sztab doświadczonych psychiatrów i psychologów. Jak inaczej autorzy mogliby tak trafnie wizualizować ludzkie lęki?*

## Silent Hill 3

Survival horror

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 1 GHz, 256 MB  
RAM, DVD, 4.7 GB HDD

\* **Gra na platformy:** PC, PS2  
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* **Konami / CD Projekt**  
\* [www.konamityo.com/sh3/index\\_e.html](http://www.konamityo.com/sh3/index_e.html)

Niedostępniona atmo-  
sfera grozy, fabula,  
oprawa audio

Brak świeżych rozwiązań

Jest wspaniale –  
groźnie i przeraża-  
jąco. Gra tylko dla  
osób o wyjątkowo  
mocnych nerwach

Grafika

Dźwięk

Fajda

5

5+

5-

5

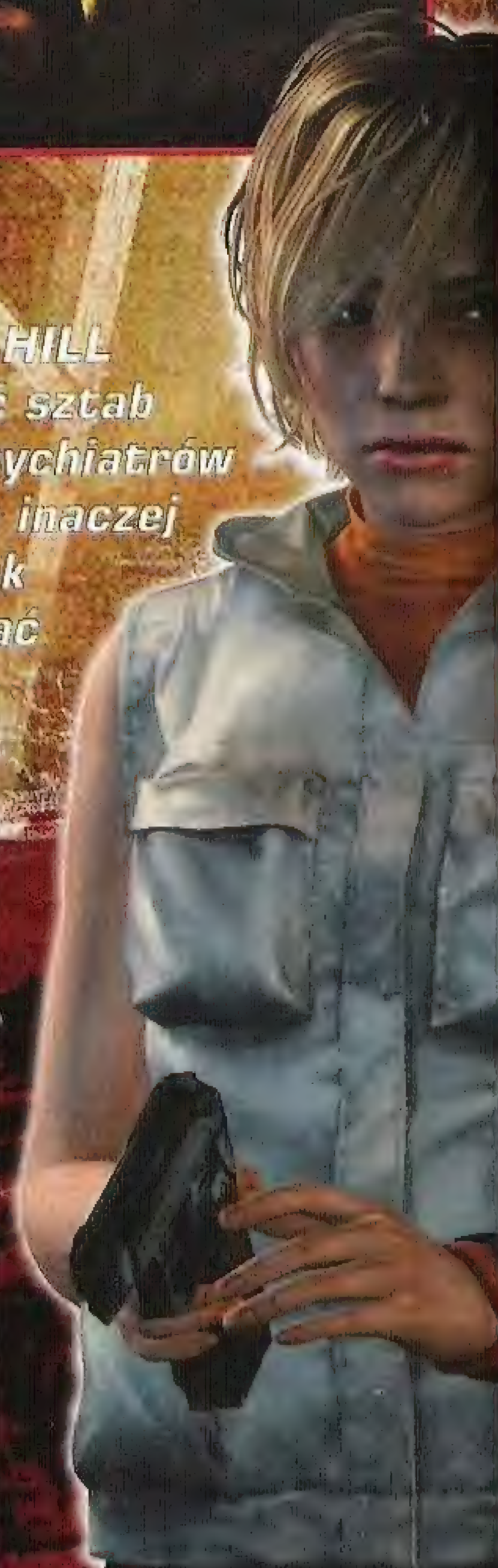
cena  
159.90

**C**iekawostka – Konami wzięło się za konwertowanie swoich flagowych, konsolowych tytułów na nasze ulubione blaszki. Cieszy fakt, że tak zacne firmy zaczynają postrzegać peceta jako równoprawną maszynę do gier. Dzięki temu najlepsze konsolowe kaski nie przechodzą nam koło nosa. A że najnowsza część SILENT HILL do takich lasków należy... Podano do stołu!

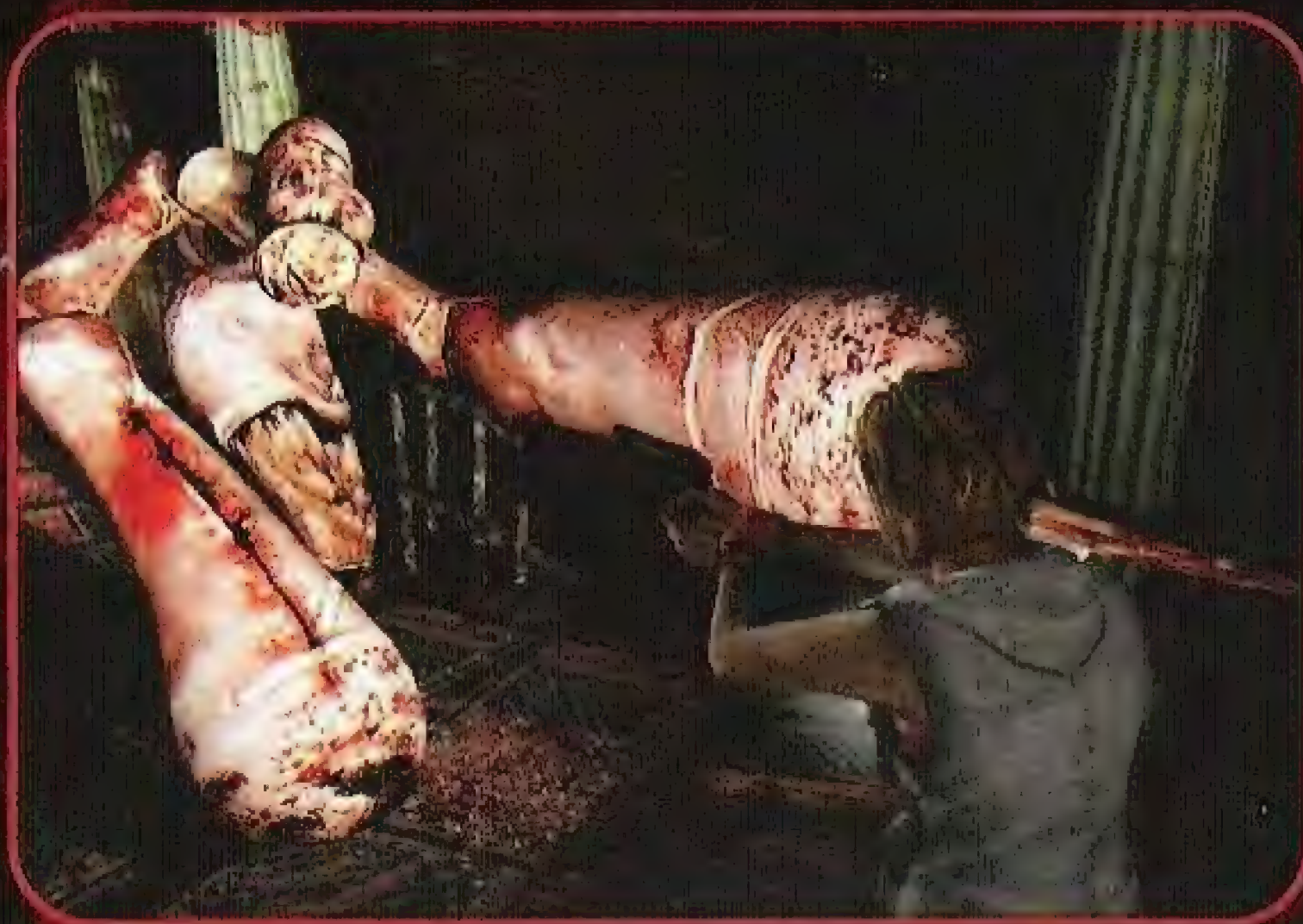
Tym razem bohaterką opowieści jest młoda dziewczyna – Heather. Spotykamy ją w nietypowych okolicznościach – w jej własnym koszmarze. Upiorne wesołe miasteczko robi wrażenie. Zasada kontrastu – słodkie, różowe króliczki uwalane krwią, gwarne zwykle sklepiki, teraz pozamykane na cztery spusty lub zdemolowane i opuszczone. Alejki będące zwykle miejscem rodzinnych przechadzek, teraz opłokane przez monstra. I tak dalej. Po chwili złana potem Heather budzi się w centrum handlowym. Co tu robi, kim dokładnie jest – nie wiadomo. Dzwoni do ojca – z rozmowy wynika, że jest szczęśliwą córką. Po chwili dziewczynę zaczepia starszy, ale postawny i krzepki mężczyzna. Podaje się za detektywa. Heather najwyraźniej nie ma ochoty z nim rozmawiać. Kryje się w damskiej toalecie i opuszcza budynek przez okno. Postanawia jak najszybciej opuścić centrum handlowe. Niestety, już wkrótce zauważa, że koszmar, z którego się przebudziła, wcale się nie skończył...

Tak zawiązuje się akcja SILENT HILL 3. Jak zwykle nic nie wiadomo, ale wydarzenia na tyle intrygują, że już po chwili siedzimy w fabule po uszy. Liczne krótkie scenki skutecznie podsycają ciekawość gracza i motywują do dalszego zagłębiania się w świat gry.

Wypaczone, bluźniercze obrazy, plugastwo, syf, zgnilizna i rozkład to rzeczywistość SH3. Rzeczywistość, do której przyzwyczaili nas poprzednie części. Motywem przewodnim wciąż są zmasakrowane kawałki mięcha – żywe bądź nie. Do tego wszechobecny brud, zaschnięta krew, rdza, zdewastowane wnętrza, wieczny mrok i zaduch. Elementy te łączą się ze sobą we wszelkich możliwych konfiguracjach, a najczęściej występują wszystkie jednocześnie. Tworzą razem potworną wizję świata dobrze znanego, jednak spaczono jakąś potężną siłą. Świat ten odkrywasz na nowo, niepewnie zagłębiając się w ciemne korytarze. Rozgarniasz mroki snopem światła latarki, z lękiem zaglądając do każdego pomieszczenia. Co chwilę nerwowo spoglądasz na mapę. Jeśli grałeś w poprzednie części serii, wiesz, o czym mówię. Niestety, już po kilku godzinach zauważasz – „przecież ja już to wszystko kiedyś widziałem, już to znam”. Prawda jest taka, że SILENT HILL 3 oferuje niemal identyczny klimat co poprzednie części. Czy to źle? Teoretycznie nie, bo atmosfera stworzona przez ludzi z Konami to mistrzostwo świata, a koszmarna rzeczywistość gry wciąż dziwnie fascynuje i przyciąga. Mimo to chciałoby się cze-







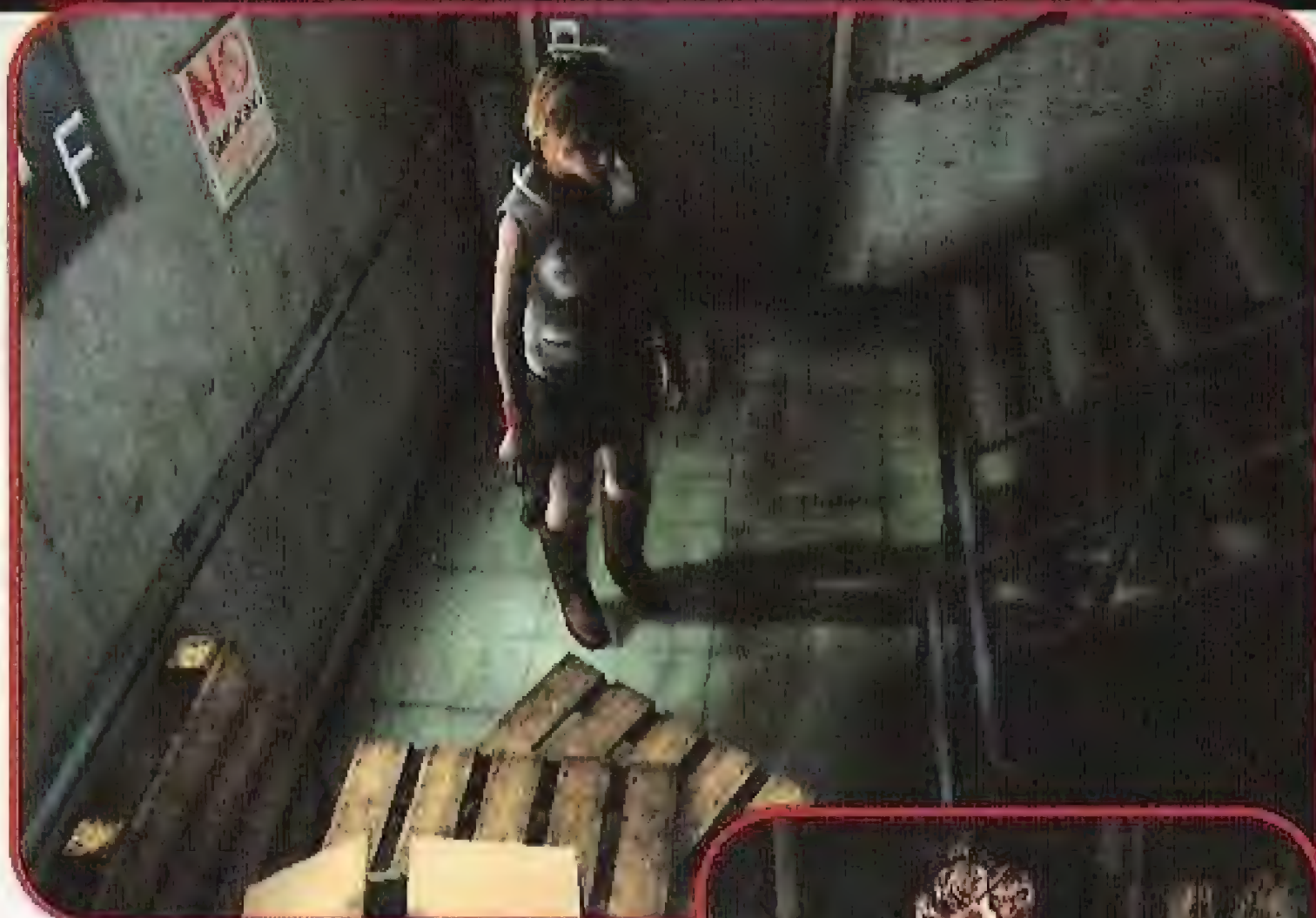
gość nowego... Może bardziej nowatorskich lokacji, świeżych sposobów budowania atmosfery grozy... Po prostu SILENT HILL 3 nie przeraża jak pierwsza część i nie jest takim fabularnym majstersztykiem, jak część druga – stąd moje marudzenie.

Dostępny wachlarz broni również nie uległ większym zmianom – wciąż do dyspozycji masz kilka rodzajów broni palnej i kilka gadżetów, którymi możesz zdzielić potwora po ryju. Co do samych monstrów, to jak zwykle panowie z Konami stanęli na wysokości zadania – szczególne wrażenie robią kolosy z potężnymi maczugami zamiast rąk, wyglądające jak wielkie zlepki suszonego mięsa. Ogromny latający stwór również potrafi przyprawić o ciarki, a nawet mały atak serca. Na tym tle raczej słabo wypadają podgryzione doberman-y i dino-podobne stworki. Ogólnie jest jednak świetnie, jak zwykle zresztą.

Warstwa audio programu dorównuje poprzednim grom z serii. Brzmienia nadal są ciężkie, momentami hipnotyczne, zawsze niepokojące i przyprawiające o szybsze bicie serca. Do tego nieustanny pisk radia, który nieodmiennie zwiastuje kłopoty...

Nadspodziewanie dobrze wypada bohaterka nowej odsłony Milczącego Wzgórza. Konami poszłoby na łatwiznę serwując kolejną nudną sex-bombę. Zamiast niej pod opiekę gracza trafia Heather – zwykła nastolatka, nawet niezła, ale taka, jakich wiele mijasz codziennie na ulicy. To bardzo uwiarygadnia bohaterkę. Charakter, sposób bycia też ma taki... ludzki. I mimo że postać Heather nie fascynuje tak jak James Sunderland z SH2, to nowa bohaterka stanowi ciekawą odmianę.

Oprawa na pierwszy rzut oka nie poszła znacząco do przodu w porównaniu z drugą częścią gry. Wystarczy spojrzeć jednak na genialne postacie głównych bohaterów (ta mimika... można odnieść wrażenie,



nie, że to prerenderowany filmik), aby przekonać się, że grafika została należycie dopieszczona. Tak samo gra światła i cieni – chyba najlepsza, jaką dane mi było widzieć. Dobrze wygląda również noise-effect – specjalny filtr włączany z poziomu menu, który sprawia, że grafika staje się bardziej ziarnista, brudna... Jakby uwieczniona na starej kliszy. Szkoda tylko, że opcja ta zauważalnie spowalnia animację. Same lokacje zachwycają bogactwem szczegółów i świetnym projektem. Tekstury również są prześliczne, choć w paru momentach można by oczekiwać nieco wyższej rozdzielczości. W ogólnym rozrachunku oprawa graficzna wypada jednak znakomicie.

Otoczenie nadal renderowane jest w czasie rzeczywistym, jednak wspomniana już ogromna dbałość o najdrobniejsze szczegóły i artystyczne wręcz tekstury sprawiają, że często wydaje się, że poruszamy się po prerenderowanych lokacjach, stworzonych przez najlepszych grafików. Choć uczciwie trzeba dodać, że i ociężała praca kamery ma na to wpływ. Szczególnie w małych pomieszczeniach kamera często zastyga w powietrzu, co jest rozwiązaniem tyle charakterystycznym dla serii, co archaicznym. Bardzo często trudno namierzyć przeciwnika lub choćby ustalić, z której strony się zbliża. Trzeba szybko ręcznie orientować punkt widzenia (co nie zawsze się udaje). Taka niepewność wzmacnia napięcie, ale nie o to chyba chodzi.

Konwersja wypadła lepiej niż w przypadku poprzedniej części, choć i tym razem znalazło się kilka błędów. Znowu nie wywalono save-pointów, mimo że blaszakowa wersja SH3 pozwala na zapisywanie gry w dowolnym momencie. Poza tym menu nadal wygląda nieco dziadowsko.



Sterowanie, o dziwo, wypada nieźle – przyzwoity, pecetowy pad tylko nieznacznie ustępuje oryginalnemu kontrolerowi Sony, a i na klawierce i myszce można pobawić się dość wygodnie.

Gra została wydana na krążku DVD i dobrze, bo zonglowanie kilkoma płytami działa na nerwy. Mam cichą nadzieję, że więcej wydawców podaży tym śladem – format CD-ROM nie zapewnia wystarczającej pojemności dla nowoczesnych gier.

Jakby nie patrzeć, najnowsza część SILENT HILL to wciąż pierwsza liga wśród komputerowych horrorów. Przed premierą obawiano się, czy atmosfera gry gdzieś nie prysnie. Paradoksalnie, klimat został ten sam, okazało się jednak, że drobne zmiany by się przydały. Bo trzeba przyznać, że seria zaczyna dusić się we własnym sosie. Nie ma jednak sensu biadolić – SH3 wciąż pozostaje wyśmienitą grą i głupotą byłoby przejść obok niej obojętnie. No, chyba że lekarz zabronił.

\*\*\* Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz







**Seria gier sygnowanych nazwiskiem Tony'ego Hawka wciąż jest w szczytowej formie**

**N**everSoft – twórca serii TONY HAWK'S PRO SKATER – nie próżnuje. Jeszcze w tym roku światło dzienne ujrzy imponujący projekt THUG, zaś teraz – w tak zwanym międzyczasie – jesteśmy świadkami konwersji czwartej części gry na domowe komputery. Ci, którzy spodziewali się jakichkolwiek sensacji, będą zawiedzeni. Tak jak można było tego oczekiwać, THPS4 nie ustępuje niczym wersji na PS2 czy Xboxa, przewyższając je nawet jeśli chodzi o grafikę. Mówiąc krótko, odpowiedzialny za przeniesienie programu team Beenox odwalit kawał porządnej roboty. Zgodnie z oczekiwaniami powrócili najlepsi z najlepszych – Tony Hawk, Bob Burnquist, Rodney Mullen, Elissa Steamer czy choćby Geoff Rowley. Aby jednak w pełni docenić walory tego produktu, musisz sprawić sobie porządnego pada. Inaczej możesz zapomnieć o jakiegokolwiek satysfakcji, o poczuciu dobrze spełnionego obowiązku nie wspominając. W porównaniu do poprzedniej odsłony serii, w sferze rozgrywki pojawiło się kilka istotnych zmian. Najbardziej istotna jest rezygnacja z dwuminiutowego limitu na przejazd danej planszy, który był w sumie jednym z charakterystycznych elementów THPS. I trzeba przyznać, że dotychczas sprawdzało się to świetnie – gra była bardzo dynamiczna, zaś możliwość wykonania



kilku misji za jednym podejściem, dodawała zabawie sporo emocji. Nie znaczy to jednak, że odejście od dotychczasowej formuły czasowej działa na niekorzyść gry. Jest po prostu trochę inaczej. Poziomy są znacznie większe, co i tak uniemożliwiłoby zaliczenie kilku zadań na raz, zaś same zlecenia pojawiają się w rozmowach z rozrzuconymi po planszach NPC'ami. Misje są zresztą bardzo podobne do tych, które wykonywałeś w poprzednich edycjach gry: coraz bardziej chore wyniki do osiągnięcia w dwie minuty, zgromadzenie literek składających się na słowa C-O-M-B-O lub S-K-A-T-E (oczywiście bez dotknięcia ziemi podczas zbierania), kręcenie wywoływanych trików itp. Do tego należy dodać garść zadań sytuacyjnych (np. dwuminiutowe zwiedzanie więzienia Alcatraz czy wyścig z londyńską policją), minigry (baseball z duchami pośród ruin?) czy zadania Pro. Te ostatnie są ciekawe o tyle, że są specyficzne dla każdego z zawodników. Np. Tony Hawk musi przeskoczyć z jednego dachu na drugi, zaś Bam Margera musi porzucić się w stylu programów ekipy z Jackass czy nagrań CKY. Na brak różnorodności nie będziesz mógł narzekać, jako że w grze znalazło się 190 mniej lub bardziej wymagających questów. Kilkanaście wieczorów z głowy gwarantowane. Zawodnicy wyglądają znacznie lepiej, urozmaicono też garnitur ich ruchów. Szczególnie istotne są w tym przypadku spine-transfery, umożliwiające szybką zmianę położenia zawodnika. Są one bardzo przydatne przy wydostawaniu się z half-pipe'ów lub podczas ratowania punktów, gdy przypadkowo wypadniesz poza rampę. Animacja jest po prostu bezbłędna. Udań triki i combosy wyglądają dobrze, a wszelkie upadki i potknięcia odpowiednio przerażająco.



## Tony Hawk's Pro Skater 4

Zręcznościowa

### Wymagania sprzętowe:

Pentium III 800 MHz,  
256 MB RAM, 700 MB HDD

### Gra na platformy: PC, PS2, GCN, Xbox, GBA

Wersja PL Multiplayer

### Beenox / Aspyr

<http://www.aspyr.com/games.php/pc/thps4/>

Kolejna część THPS

Niektórych kawałków na ścieżce dźwiękowej mogłoby nie być

Grafika

Dźwięk

Fajda

Seria nadal trzyma się nieźle. Okazja, żeby podwieźć przed nadchodzącym TONY HAWK'S UNDERGROUND

5- 5- 5

5

Cena 39.99\$





Zwłaszcza na początku, gdy dopiero będziesz oswajał się z grą, zobaczysz wypadki, po których żaden normalny człowiek nie powinien być w stanie się podnieść. Ale gdy już wyczujesz sterowanie THPS4 i nauczysz się utrzymywać w nieważnicznych momentach równowagę, zaczniesz kręcić takie triki, że co i rusz będziesz wołał kogoś do komputera i zmuszał do ogląda-



nia opracowanych akrobacji. Zwłaszcza że ta gra zdaje się być wręcz stworzona do eksperymentowania. Kombinacje można prawie do woli rozwijać, zaś nawet najprostszy trik da się przy odrobinie wprawy zakończyć oszałamiającą serią na flacie. Właśnie – triki na flacie, które w THPS3 obecne były jako specjalne, tutaj dostępne są standardowo. A jak fajnie się je robi! W zasadzie każdy trik, o którym pomyślisz, możesz zrobić albo przynajmniej zobaczyć efektowny upadek twojego zawodnika. Wreszcie można chociażby łapać się zderzaków samochodów! Przy tym należy podkreślić, że poprzeczka trudności została w THPS4 umieszczona bardzo wysoko. Nawet weterani serii mogą mieć problemy z wykonaniem niektórych zadań. Na szczęście w momencie porażki można bardzo łatwo wrócić na miejsce startu. Poza tym, ta gra równie dobrze nadaje się do kilkugodzinnego posiedzenia, jak i szybkiej partyki, np. przed wyjściem do szkoły.

Jak już mówiłem, poziom są znacznie większe niż w trzeciej części gry. Dobrym potwierdzeniem tej tezy jest plansza Alcatraz – kilkupoziomowa kolubryna, z wieloma wnętrzami, skrótami i tajemnymi przejazdami. Świetne są także Zoo oraz Port – jedne z najlepiej wyglądających plansz w grze. Natomiast plansza wzorowana na rzeczywistym parku Kona wygląda

identycznie jak to, co pokazywane jest w telewizji i co zobaczyć można w Internecie. Tu i ówdzie porozrzucana jest kasa, którą tak jak w THPS2 powinniśmy zbierać. Za gotówkę możesz bowiem dokupić wiele bonusowych akcji, filmiki, nowe elementy do tworzenia własnego zawodnika, dodatkowe postaci, a nawet dodatkowe poziomy. Jedną z bonusowych plansz zapożyczona została z MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2, zaś druga to zabójczy Carnival – Wesołe Miasteczko z absolutnie chorymi wymaganiami.

Spory krok naprzód nastąpił też w kwestiach technicznych. Więcej szczegółów, wyższa rozdzielczość, większe rozmiary poziomów, lepszy dźwięk i lepiej dopracowane sterowanie – niby to wszystko standard, ale bardzo dobrze, że podczas konwersji nie przydarzył się żaden poważny zonk. Można czepiać się nieco wyglądu NPC'ów, ale z drugiej strony nie ma potrzeby zbyt często im się przyglądać. Ważnym elementem serii THPS jest ścieżka dźwiękowa. Trzecia odsłona serii była pod tym względem prawdziwą perełką – z energetycznym „Ace Of Spades” Motorhead na wejściu, dudniącym CKY i wręcz stworzonym do slide'owania „Paparazzi” Xzibit. W THPS4 też można znaleźć kilka porządnych numerów – „TNT” AC/DC to znowu porcja klasyki, nieźle bują

też numery N.W.A., System Of A Down, U.S. Bombs, De La Soul czy Iron Maiden. Na ścieżce znalazło się jednak przynajmniej kilka kawałków, które można by sobie spokojnie odpuszczać. Nie da się ukryć, że kapele występujących w grze zawodników muszą jeszcze trochę poćwiczyć, aby dorównać obecnym na kompilacji wirtuozom energetycznej muzyki. To samo tyczy się The Offspring. Zainteresowanych szczegółową playlistą odsyłam do ramki, zaś dla reszty ważna informacja – podobnie jak w przypadku wersji na Xboxa, ścieżkę dźwiękową można swobodnie wymienić na własny zestaw inspirujących hałasów.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4 stworzony został zgodnie z zasadą „lepiej, szybciej, więcej” i trzeba uczciwie przyznać, że wszystko udało się co najmniej bardzo dobrze. Fani serii powinni być zachwyceni, zaś sceptycy powinni spróbować raz jeszcze – ale tym razem wyposażeni już w pady. Chyba że ktoś nie lubi tego typu gier... Chociaż trudno mi to uowierzyć.

... Tekst i rysunek  
Maciej „Anzelmo” Ogiński

## THPS4 SOUNDTRACK:

1. Eyedea and Abilities – Big Shots
2. De La Soul – Oodles of Ois
3. Gang Starr – Mass Appeal
4. JFA – Beach Basket Bongout
5. Bouncing Souls – Manthem
6. Muska Beats feat. Grandmaster Melle Mel – I'm a Star
7. Muska Beats feat. Jeru the Damaja – Verses of Doom
8. Muska Beats feat. Biz Markie – Bodyrock
9. Sex Pistols – Anarchy in the U.K.
10. N.W.A. – Express Yourself
11. Goldfinger – Spokesman
12. U.S. Bombs – Yer Country
13. Deliquent Habits – House of the Rising Sun
14. Zeke – Death Alley
15. Toy Dolls – Dig That Groove Baby
16. RUN-DMC – My Adidas
17. The Faction – Skate and Destroy
18. Flogging Molly – Drunken Lullabies
19. Iron Maiden – The Number of the Beast
20. The Distillers – Seneca Falls
21. The Cult – Bad Fun
22. System of a Down – Shimmy
23. Aesop Rock – Labor
24. AC/DC – TNT
25. Avail – Simple Song
26. Rocket From The Crypt – Savoir Faire
27. Lootpack – Whenimondamic
28. Less Than Jake – All My Best Friends Are Metalheads
29. Hot Water Music – Freightliner
30. Public Enemy – By The Time I Get To Arizona
31. Naiku De Etat – Non Compos Mentis
32. Nebula – Giant
33. The Offspring – Blackball
34. Agent Orange – Bloodstains (Darkness Version)





**Cicho... Ktoś idzie!**  
**Virgil, wyłaź z tunelu,**  
**bo wpadniemy!**



# THE GREAT ESCAPE

**W**spomniany we wstępie bohater to postać znana z popularnego przed laty przeboju kinowego. Virgil oraz trójka jego przyjaciół pojawili się pierwotnie w filmie z lat sześćdziesiątych „Wielka ucieczka”, który nakręcono na podstawie wojennych wspomnień Paula Brickhilla. Następnie, podchwytyjąc pomysł autorów PRISONER OF WAR, firma SCI Games stworzyła grę, której fabuła oparta została na wymienionym już powyżej obrazie.

W grze kierujesz czwórką alianckich żołnierzy (każdym osobno), którzy zostali zestrzeleni nad terytorium Niemiec i trafili do obozu jenieckiego. Twoim celem jest ucieczka z tego przeklętego miejsca. W skład paczki, którą kierujesz, wchodzi: znany już specjalista od ucieczek Virgil Hiltz, perfekcyjnie władający językiem niemieckim McDonald, złota rączka Sedgewick oraz lubiący szperać po kieszeniach (cudzych) Hendley. Choć każdy z nich pracuje osobno, ich działania wzajemnie się uzupełniają. Wspólnie potrafią wywalczyć upragnioną wolność, do której prowadzi droga złożona z 22 misji. Dodatkową atrakcją, oprócz standardowego skradania się, krycia w cieniu, wychylania zza drzwi itp., stanowi możliwość przejażdżki motocyklem – ba, nawet czołgiem – czy też postrzelania sobie z samolotowego działka. Poszczególne etapy rozgrywki nie ograniczają się jedynie do przeczesywania baraków i zdobywania

informacji, czasem pojawia się konieczność bezpośredniego kontaktu z nazistami, a jeśli ktoś uważa, że na ucieczce z obozu zabawa się kończy, grubo się myli...

Jako że THE GREAT ESCAPE jest jedynie konsolową konwersją, engine gry nie zachwyca. Pełen jest niedoróbek, kwadratowych dłoni, słabej jakości tekstur oraz błędów oświetlenia. Przez większość zabawy obcuje się z widokiem z trzeciej osoby, co jak wiadomo wymaga dopracowanego systemu sterowania postacią. Niestety, ruchy bohatera zostały ograniczone i utrudnione, głównie za sprawą słabego skoordynowania myszki z programem. Niemiło robi się także na wiadomość o ograniczonej liczbie save'ów i braku opcji multiplayer, co w takiej grze byłoby co

najmniej dobrym pomysłem. Wyobraź sobie bo-

wiem ogromny, pilnie strzeżony obóz i was dwóch, przed chwilą kolegów ze szkolnej ławki, a w chwili obecnej jeńców wojennych. Następną rzeczą, która rozczarowuje, jest skrajnie kiepska SI, w jaką „wyposażeni” zostali strażnicy. Raz stoisz przed takim i nic się nie dzieje, a za drugim razem zaczyna na ciebie wrzeszczeć tym swoim chropowatym, hitlerowskim slangiem, podczas gdy ty tak naprawdę nie zrobiłeś nic złego – ehhh, irytujące kapkę.

Narzekania jednak czas skończyć. Na rynku wciąż niewiele jest gier traktujących o podobnej tematyce, połączonych z tradycyjną „skradanką” (pomijając PRISONER OF WAR, który nie wzbudził większych emocji). Toteż jako prekursor THE GREAT ESCAPE spisuje się może nie wybitnie, ale trzyma poziom. To z pewnością jeden z alutów pozycji. Następnie warto zwrócić uwagę na oprawę audio, która przygotowana została naprawdę solidnie i co do której nie można mieć większych zastrzeżeń. Wszelkie dialogi, odgłosy nocy, otoczenia, stukot butów brzmią naprawdę zanie. Dodatkowo cieszy informacja, że w grze wykorzystano muzykę z oryginalnego filmu (nie trzeba mówić, że jest

po prostu fenomenalna). Spodobał mi się także fakt wcielenia do przestrzeni wirtualną zdarzeń znanych dotąd ze srebrnego ekranu oraz atmosfera zamknięcia w prawdziwym piekle. Piekło, które na szczęście okraszone zostało szczyptą humoru, dzięki czemu program nie zamienia się w martyrologię pochłoniętej wojną Europy.

Wspominałem wcześniej o PRISONER OF WAR jako o grze niedopracowanej, przez co niezbyt popularnej, acz znanej i szanowanej. Sytuacja poniekąd powtarza się w przypadku THE GREAT ESCAPE. Mimo że SCI Games spisało się o wiele lepiej niż twórcy PoW, nie jestem w stanie pochwalić ich za średniej jakości grę, niepozbanioną niedoróbek i mniejszych bądź większych bugów. Dlatego też uważam, że THE GREAT ESCAPE – mimo „pleców” w postaci świetnego filmu – nie poradzi sobie na rynku. Bo to nie o to chodzi, by mieć dobry pomysł, fundusze i kontakty, ale o to, by się postarać i wypuścić coś, w co naprawdę włożyło się kawałek siebie. Koniec kropka, bo przyszło mi na filozofowanie...

... Marcin „Izymon” Izydorezyk



## The Great Escape

Akcja

\* Wymagania sprzętowe:  
Pentium III 600 MHz  
64 MB RAM

\* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox  
□ Wersja PL □ Multiplayer

\* SCI Games / LEM

\* www.thegreatescape.com

Fabula oparta na scenariuszu superfilmu, doskonała muzyka

Dziwne SI przeciwników, kiepska grafika i sterowanie

Grafika

Dźwięk

Fajda

Teraz możesz własnoręcznie udowodnić nazistom, kto jest lepszy... Szkoda że gra nie jest do końca dopracowana...

3+ 5 4

4

99.00



Wszystko, co chcesz zobaczyć

**D**AJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOČZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA GIER ELEKTRONICZNYCH I ANIME.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00  
PO PROGRAMIE MINIMAX.

W GRUDNIU POLUJ NA SERIĘ „SCIENCE  
FICTION & FANTASY” I DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ  
O BOHATERACH GRY „ZAPOMNIANE KRAINY”.

[HYPER@CPLUS.COM.PL](mailto:HYPER@CPLUS.COM.PL)



„ZAPOMNIANE KRAINY – RASY FAERUN”

**HYPER**

© WIZARDS OF THE COAST.  
PRAWA DO POLSKIEGO WYDANIA: ISA SP. Z O.O.

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST  
NA PLATFORMIE **CYFRA+**  
ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

2021



# HALO

## COMBAT EVOLVED



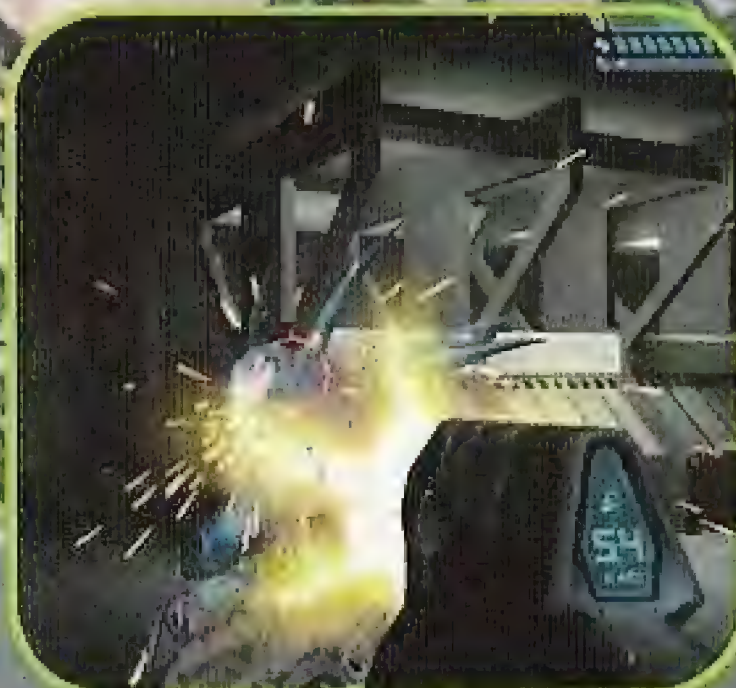
**P**ierwsze wzmianki na temat HALO pojawiły się w 1998 roku. Team Bungie – znany z serii strategicznej MYTH oraz gry akcji

ONI – zapowiedział wówczas rozpoczęcie prac nad rewolucyjnym shooterem FPP na pecety. W tym czasie Microsoft ogłosił plany wypuszczenia własnej konsoli. Koniec końców, HALO pojawiła się w 2001 roku jako flagowy tytuł Xboxa. Dziś, kolejne dwa lata później, gra jest wreszcie dostępna dla posiadaczy domowych komputerów. Tylko nie daj się zwieść minimalnym wymaganiom znajdującym się na dole w ramce! Chodzi o te najszybsze i najlepsze z domowych komputerów.

Chociaż COMBAT EVOLVED nie jest już pierwszej młodości, wciąż niewiele produkcji na pecety może się z nim równać. Gra nie straciła ani trochę ze swojej przebojowości. Jej główny element – w zasadzie nie przerywana żadnym doładowywaniem danych kampania – to kilkanaście godzin wojny w jej najbardziej wciągającej formie. Jednym z założeń HALO było połączenie tradycyjnej formuły FPP z możliwością korzystania z pojazdów. Realizacja tego zamierzenia udała się w zasadzie w stu procentach. Dodaj do tego świetną SI, dużą różnorodność zadań, intrygującą fabułę, świetne bronie i wprost miazdzącą oprawę audiowizualną, a otrzymasz pełny obraz HALO. Jeśli niespecjalnie przepadasz za czytaniem, możesz w tym momencie przerwać i wyruszyć na poszukiwanie gry, bo to ścisła czołówka. Zainteresowanych bardziej rozbudowanym opisem zachęcam do dalszej lektury.

Wpierw kilka słów na temat różnic i podobieństw w stosunku do wersji

konsolowej. Konceptyjnie jest to oczywiście ten sam tytuł, ale autorzy konwersji – team Gearbox Software – zdecydowali się na wprowadzenie kilku zmian. Oczywiście są kosmetyczne poprawki graficzne i ogólne podwyższenie rozdzielczości. W trybie gry sieciowej pojawiło się kilka nowych map oraz kolekcja nowych broni (m.in. miotacz płomieni i granatnik). Niestety, zniknął gdzieś tryb cooperative, umożliwiający uskutecznianie wojny w towarzystwie. Ze względów oczywistych rozbudowany został tryb multiplayer, dzięki czemu HALO dorównuje obecnym standardom w tej dziedzinie. W jednej sesji uczestniczyć może maksymalnie 16 graczy, zaś rzezi dokonuje się na kilka sposobów. Wymienię tu tylko DM oraz Team-DM, King Of The Hill czy CTF. Bardzo fajną atrakcją stanowią (podczas gry sieciowej i nie tylko) pojazdy. Niektóre, jak chociażby terenowy Warthog z napędem na cztery koła, mogą przewozić kilka osób na raz. W tym konkretnym przypadku jedna osoba siedzi za kierownicą, druga może okupować zamontowanego z tyłu wozu vulcana, zaś trzecia zajmuje miejsce pasażera i z tej po-



**Wreszcie masz okazję przekonać się, czym w ostatnich latach zachwycali się posiadacze Xboxów**

### Halo: Combat Evolved

FPP shooter

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 733 MHz,  
128 MB RAM, 1 GB HDD

\* **Gra na platformy:** PC, Xbox  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* Nival / CD Projekt  
\* [www.microsoft.com/games/halo](http://www.microsoft.com/games/halo)

+ Dobra konwersja bardzo dobrej gry

- Brak trybu cooperative, nie najlepsza optymalizacja kodu

Grafika

Dźwięk

Fajda

Ponad pięć lat w produkcji i... udało się stworzyć prawdziwe arcydzieło! Absolutny klasyk!

6

cena  
39.99\$



zycji ostrzeliwuje przeciwników. Bardzo przydatny jest także Rhino – futurystyczny czołg Ziemi. Nie dość, że to bydlę jest uzbrojone po zęby, to jeszcze może przewozić niewielki oddział Marines. Można także korzystać ze śmigaczy Obcych i ich odpowiedników myśliwców, czyli Banshee. Co szczególnie cieszy, każdy z wymienionych tu pojazdów jest jedyny w swoim rodzaju i wymaga innego traktowania. I każdy jest świetny. Takie małe dzieło sztuki.

Ale to nie standardowy tryb multiplayer czy obecność pojazdów sprawiają, że HALO uznany został za jedną z najlepszych gier w historii, zaś liczba sprzedanych egzemplarzy oscyluje wokół – jeśli wierzyć oficjalnym doniesieniom Microsoftu – trzech milionów egzemplarzy. Diabeł tkwi w szczegółach oraz w tym, jak świetnie się one komponują.

Twoim alter ego jest tutaj Master Chief – zakuty w „inteligentną” zbroję, nadludzko sprawny żołnierz przyszłości. Master Chief jest postacią niemal mityczną. Przez ostatnie lata spoczywał w stanie hibernacji na pokładzie ziemskiego krążownika Pillars Of Autumn, aby można było wykorzystać go w chwili największej potrzeby. Ta chwila właśnie nadeszła. Kiedy budzisz się z kriogenicznego snu, wokół Master Chiefa szaleje piekło. Pillars Of Autumn został napadnięty przez Obcych i wszystko wskazuje na to, że jest to ostatni rejs krążownika. Bohaterowi zostaje powierzone zadanie ochrony Sztucznej Inteligencji statku. SI manifestowana jest w formie holograficznego dziewczątka imieniem Cortana, co jest istotne o tyle, że Cortana towarzyszyć będzie ci przez znaczną część przygody – jako źródło podpowiedzi i okazjonalnych konwersacji. Kilkadziesiąt strzałów i wybuchów później Master Chief jest już na pokładzie kapsuły ratunkowej pędzącej ku osobiwej planetoidzie – tytułowemu Halo.

Osobliwość Halo polega na tym, że jest to w zasadzie gigantyczny pierścień – z atmosferą, fauną i florą obecną na jego wewnętrznej ścianie. Od początku widać, że nie jest to twór do końca natural-



ny. Podczas gry dowiesz się, o co tak naprawdę chodzi z tym całym Halo.

Master Chief to bardzo zmyślny typ. Potrafi poruszać się tak samo sprawnie, jak każdy inny bohater FPS, a dodatkowo posiada umiejętność prowadzenia każdego napotkanego na drodze pojazdu. Poza tym może wydawać rozkazy Marines. Wprawdzie HALO nie pretenduje do bycia grą drużynową, to kiedy jest to potrzebne, gra zachowuje się jak typowy squad-based. Dużym plusem jest wysoka SI NPC'ów, którzy uważają, żeby nie dać się zbyt łatwo zastrzelić i rzeczywiście starają się chronić Master Chiefa przed wrażym ogniem. To samo tyczy się przeciwników. Obcy żadną miarą nie są idiotami – strzelają celnie, uchylają się przed seriami, korzystają z tarcz, a nawet zdają się ze sobą współpracować. Kiedy zbyt długo kryjesz się za jakąś osłoną, Obcy będą próbowali cię okrążyć albo ja-

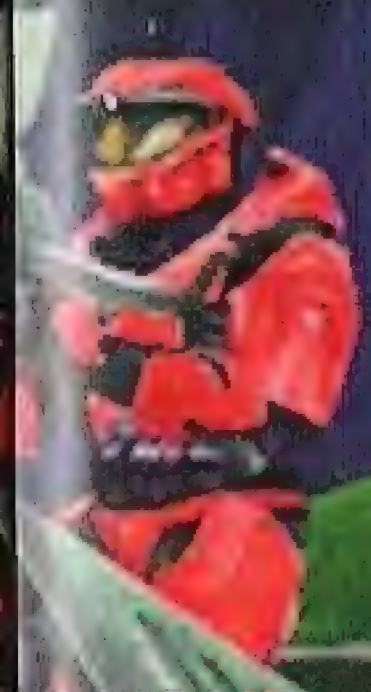
koś wypłoszyć z ukrycia. Z przeciwnikami możesz radzić sobie na wiele sposobów – chociażby korzystając z uzbrojenia pojazdów albo ich mocnych zderzaków. Master Chief może mieć przy sobie jednorazowo dwie giwery i naręcze granatów – i chociaż trudno w to uwierzyć, ta ilość całkowicie wystarcza i nie sposób czepiać się, że doskwiera nuda. Zdecydowanie najlepszym środkiem eksterminacji jest wyraźnie inspirowany „Obcym” karabin maszynowy z ciekłokrystalicznym wyświetlaczem stanu amunicji. Nie ma sensu rozwodzić się tu nad każdym typem broni. Giwera jest na tyle duża, że na pewno znajdziesz coś dla siebie – a wybierać można zarówno spośród arsenału Ziemi, jak i Obcych. Dodatkowo, każdą giwerą można posłużyć się w formie obucha, co jest to szczególnie przydatne w przypadku rannych bądź słabszych przeciwników.

Podczas gry nie spotkasz jakoś oszalamiająco wiele odmiennych typów potworów, ale nie powinno ci to za bardzo przeszkadzać. Na pewno powinieneś zwrócić uwagę na szybkie niebieskie bestie i tych koślawych pokurczów, którzy uciekają, gdy zabijesz

ich dowódcę. Wrogowie mają dość bogaty garnitur zachowań, poza tym równie dobrze radzą sobie w walce wręcz, jak i na dystans, co stwarza dużo okazji do niestandardowych rozwiązań. Jeżeli już koniecznie miałbym podać jakieś irytujące właściwości HALO, zdecydowałbym się raczej na powtarzające się motywy wnętrza – w zestawieniu z oszalamiającymi wręcz plenerami prezentują się one dość biednie.

Ale i na to można przymknąć oko – zwłaszcza że cała reszta to robota pierwszej próby. HALO to czysta akcja z należytym szybkim tempem i odpowiednią dawką dramatyzmu, dzięki czemu będziesz chciał do niej wracać. Tak samo, jak kiedyś do DOOM'a czy HALF-LIFE. Lepiej nie mogłeś trafić.

\*\*\* Maciej „Anzelmo” Ogiński







# HOMEWORLD2

*Pora na kontynuację space opery o upadku wielkiego cesarstwa rzymskiego i historię przepowiedni Sajuuk'a nawiązującej do biblijnych przypowieści o Końcu Czasu*

**S**pecjalnie dla niewtajemniczonych krótkie przypomnienie wydarzeń, jakie miały miejsce w pierwszej części HOMEWORLD. Przypadkowe odkrycie potężnego artefaktu, ochrzczonego mianem Jądra (ang. Core), pozwoliło wymierającym na planecie Kharak Kushanom odnaleźć swoje prawdziwe korzenie. Mając do wyboru wegetację na pozbawionym już prawie zasobów Kharak lub podróż dającą nadzieję na przeżycie, zagrożona wyginięciem nacja nie zastanawiała się długo. Wybrała oczywiście opcję B. Skonstruowano ogromny statek-matkę, który pod wodzą utalentowanej liderki-pilota – Karan S'Jet – miał dotrzeć do utraconego raju.

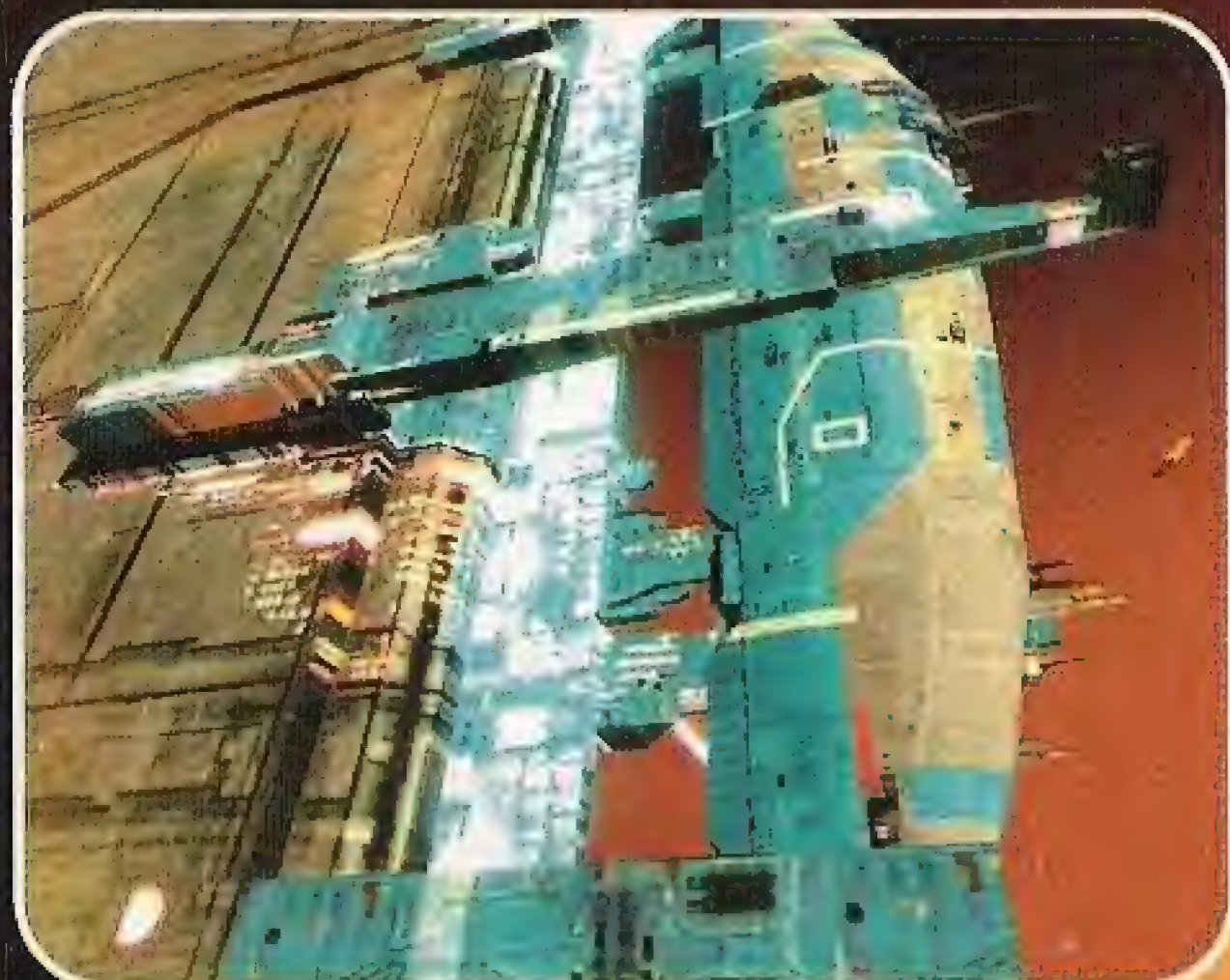
Jak się okazało, Jądro dysponowało ogromnym potencjałem, umożliwiającym między innymi dokonywanie długodystansowych skoków w hiperprzestrzeni. Kushanie wykorzystali moc pradawnego wynalazku i wyruszyli w niezbadane przestworza w poszukiwaniu swej zapomnianej ojczyzny – Hiigary. Od początku wyprawy prześladowało ich taidzańskie imperium – odłam

Hiigarian, który uczynił z Kushan wygnańców, jednocześnie zabraniając im jakichkolwiek podróży planetarnych.

Po setkach drobnych starć i dziesiątkach bitew eksmieszkańcy Kharak wygrali w końcu bratobójczą wojnę z Taidanami. Hiigara – miejsce narodzin Kushan oraz serce taidzańskiego imperium – wróciła w ręce prawowitych właścicieli. Jednak jak każda wojna, tak i ta znacznie osłabiła pozycję odrodzonego imperium kushańskiego. Nadszedł czas na odbudowę galaktycznych włości.

Sto lat po tych wydarzeniach, czyli w epoce HOMEWORLD 2, z otchłani niebezpiecznych wschodnich konstelacji wylania się niespodziewane zagrożenie. Jest nim rasa wojowniczych nomadów nazywających siebie Vaygrami, którzy wywodzą się z planety Vay, omijanej szerokim łukiem przez większość mieszkańców galaktyki. Kosmiczni nomadzi przez lata pustoszyli okolice swej rodzimej planety. Najpotężniejszym z vaygrowskich przywódców udało się podporządkować pomniejsze frakcje, by następnie wyruszać razem na kosmiczne krucjaty. Dzięki posiadanej prymitywnej technologii krótkodystansowych skoków hiperprzestrzennych zdobywali pomniejsze światy, podbijali wiele cywilizacji, przyswajając ich technologie i wchłaniając zasoby potrzebne do dalszych wypraw. W swej niszczycielskiej pasji podobni są do plagi zawsze głodnej szarańczy, której nikt i nic nie jest w stanie nasycić. W końcu walcząc bez ustanku, bezmyślnie skonsumowali nawet rodzimą planetę.

Niekończące się wojny, różnice interesów i ciągłe wewnętrzplemienne konflikty powstrzymywały



## Homeworld 2

**5+**

RTS

### Wymagania sprzętowe:

Pentium III 833 MHz,  
256 MB RAM, 500 MB HDD

cena  
129.90

### Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Relic Entertainment / Play It

\* <http://homeworld2.sierra.com>

Grafika, muzyka (symfoniczna!), scenariusz

Brak możliwości stabilizacji floty pod koniec każdej misji, za krótki!

Grafika

Dźwięk

Fajda

Szukasz ciekawej historii opowiedzianej z epickim rozmachem? HOMEWORLD 2 powinien cię zainteresować

5+

5+

5+





Vaygrów przed podbojem galaktyki. Z tych samych powodów galaktyczne potęgi nie uznawały ich za zagrożenie. Sytuacja zmieniła się wraz z nastaniem nowego wodza, Makaana, tytułowanego przez własny lud Sajuuk'Kehmem – Wybrańcem Tego, Którego Ręką Ukształtowano To, Co Jest. Dzięki swej charyzmie i strategicznemu geniuszowi Makaan potrafił zjednoczyć rozproszone i skłócone klany nomadów. Nie naruszając ich niezależności, koordynował posunięcia poszczególnych frakcji oraz krucjat. Dzięki odnalezieniu kolejnego hiperprzestrzennego Jądra było to nawet łatwiejsze niż dotychczas. Teraz każdy atak mógł być wymierzany prosto w centrum wrogiego terytorium, które padało prawie bez walki.

Świadomi niebezpieczeństwa Hiigarianie rozpoczynają budowę drugiego statku-matki w stoczniach nad planetą Tahis. Flota imperialna związana w walkach z Vaygrami nie ma czasu chronić miejsca konstrukcji i cała nadzieja ponownie spoczywa w Karan S'Jet. Jednakże tym razem obok woli przetrwania istnieje dodatkowy powód, dla którego warto wygrać trwającą wojnę. Zgodnie z przepowiednią Sajuuk'a zawartą w zapisach kapłanów, zwycięzca doczeka się powrotu zaginionego Boga i będzie świadkiem Końca Czasu.

Zmów więc szybko modlitwę i siadaj do komputera. Czas na rendez-vous z Tym, Którego Ręką Ukształtowano To, Co Jest.

Wyda mi się, że wszyscy zwolennicy GWIEZDNYCH WOJEN łatwo odnajdą się w klimacie HOMEWORLD 2. Oprócz dość interesującej historii i całkiem dynamicznej rozgrywki Relic Entertainment uraczy nabywców swojego produktu rewelacyjną grafiką. Niestety, żeby móc się w pełni cieszyć wszystkimi słodkimi detalami, takimi jak „kopanie” działek czy całkowita płynność obrazu w ferworze gigantycznej bitwy, potrzebny jest sprzęt przynajmniej dwa razy mocniejszy od wskazanego w zamieszczonych na poprzedniej stronie wymaganiach sprzętowych.

Kolejnym niewątpliwym atutem programu jest fenomenalna muzyka. Raz trzyma w napięciu, kiedy indziej koi zszargane w bitwie nerwy. Nie należy zbyt przejmować się brakiem utworów zespołu Yes, który zaszczylił swymi kawałkami poprzedni krążek z HOMEWORLD. Słychać, iż dobór numerów na ścieżkę dźwiękową do dwójki został wnikliwie przemyślany i mógłby z powodzeniem zostać wykorzystany w niejednym filmie.

Znacznie lepiej niż w jedynce rozwiązano też kwestię interfejsu, ewidentnie skupiając się na zachowaniu jak największej dynamiki rozgrywki. W poprzedniej części trzeba było przeskakiwać do ekranów wewnętrznych, aby zajmować się produkcją czy bardziej zaawansowanymi technologiami. Teraz bez problemu wydaje się wszelkie polecenia z głównego pulpitu, nie gubiąc nic z toczącej się akcji. W standardzie umieszczono bowiem kompletny zestaw w pełni definiowalnych skrótów klawiszowych.

Zredukowano za to liczbę dostępnych formacji, co zmniejsza ilość opcji taktycznych. W ramach wyrównania tej straty myśliwce oraz bombowce mogą atakować podsystemy statków kosmicznych, np. silniki, moduły produkujące poszczególne typy pojazdów, czujniki itd. Oprócz tego myśliwce, bombowce oraz gunship'y produkowane są obecnie w eskadrach od 3 do 5 sztuk, a nie pojedynczo (patrz jedynka). Zdecy-



dowanie poprawiono też działanie SI. Np. gdy jesteś zajęty jakimś konkretnym zadaniem, nie widzisz często, że twoje oddziały zostały zaatakowane. SI tak dostosuje schemat obrony, aby jednostki, które najlepiej sprawdzają się w walce z myśliwcami, walczyły właśnie z nimi, a formacje specjalizujące się w niszczeniu pancerników atakowały pancerniki.

HOMEWORLD 2 wyposażono także w opcję gry wieloosobowej oraz edytor scenariuszy. Można więc się wyszaleć, jednocześnie przedłużając żywotność gry.

Podczas instalacji nie spotkałem się z żadnymi problemami technicznymi. Wszelako warto zaznaczyć, iż HOMEWORLD 2 został zoptymalizowany do funkcjonowania w technologii OpenGL w wersji 1.3+. W takim środowisku będzie działał najsprawniej.

Podsumowując, kupując HOMEWORLD 2 otrzymujesz produkt w 99% wart swojej ceny. W stosunku do pierwowzoru poprawione zostały prawie wszystkie elementy zabawy. Największymi wycieczkami, do jakich można się ewentualnie przyczepić, są zbyt krótki scenariusz, ciut mniej wciągająca fabuła oraz brak czasu na ustabilizowanie floty pod koniec każdej misji (to akurat duży minus, o którym wcześniej zapomniałem). Mimo to serdecznie polecam. Jestem przekonany, że zwolennikom jedynki spodoba się także dwójka.

\*\*\* Paweł „CyberFish” Karaszewski





**Najpiękniejsza z pięknych.  
Ta grafika cię zadziwi,  
a potem urzeknie**

# YAGER

**E**ra gier wydawanych wyłącznie na płytach DVD nieubłaganie nadciąga. Autorom już nie wystarczy 700 MB, które nie tak dawno były niebem i ziemią. YAGER to jedna z pierwszych pozycji wydanych wyłącznie na nowoczesnym nośniku DVD. Co takiego musi mieć w sobie gra, żeby zajmowała ponad 5 GB danych? Otóż musi zawierać sporo filmów wysokiej jakości, ale nie tylko.

Pod koniec XXI wieku duże korporacje przejmą kontrolę nad światem, stając się jednocześnie lokalnymi rządami, ustalając prawo oraz zapewniając zatrudnienie. Wcielasz się w postać Magnusa Tide'a – splukanego wolnego strzelca – który do niedawna pracował dla szanowanej korporacji Proteus. Pech chciał, iż po niefortunnym wypadku, połączonym z utratą pilotowanej przez ciebie maszyny, zostałeś wylany z wielkim hukiem. Jednak nie wszystko zostało stracone, gdyż granice Proteusa zostały właśnie opanowane przez piratów. Zmusza to firmę do zatrudnienia większej ilości pilotów, którzy potrafią



szybko i wprawnie walczyć w powietrzu.

YAGER to futurystyczny symulator z dużą dawką akcji. Tematyka niezwykle podobna do ECHELON WOJOWNICY WIATRU, tyle że opisywana gra to krok naprzód, jeśli chodzi o oprawę graficzną. Nie będę ukrywał, iż znajdziesz tutaj więcej szalonego strzelania niż wymagającego pilotażu. W zamysle YAGER przypomina mi trochę serię WING COMMANDER – rozgrywka została poprzecinana licznymi wstawkami filmowymi. Oczywiście, realia i fabuła są całkiem inne, ale idea pozostała ta sama.

W przeciwieństwie do większości symulatorów arcade, w YAGER akcja rozgrywa się tuż nad powierzchnią planety. Podczas powietrznych zmagani musisz uważać nie tylko na zagrożenia ze strony wrogich myśliw-

ców, działek energetycznych, oddziałów lądowych czy też jednostek wodnych, ale także ze strony przysłowiowej gleby. A muszę przyznać, iż nie ma nic bardziej destrukcyjnego niż pocziwa grawitacja. Co prawda Sagittarius – twoja maszyna – dysponuje dwoma trybami przemieszczania się, odrzutowym oraz poduszkowym. Pierwszy idealnie nadaje się do walk powietrznych oraz szybkiego poruszania się po zagrożonym te-

rytorium, drugi służy zaś do precyzyjnych manewrów niezbędnych przy lądowaniu, podnoszeniu ładunku czy dokonywaniu napraw w warunkach bojowych. Sagittarius ma niewielką bezwładność – dość łatwo można rozpedzić go do ponaddźwiękowych prędkości oraz zatrzymać, jeśli zajdzie taka potrzeba.

By zabawa szybko się nie skończyła, autorzy przygotowali dodatkowe wymagania dotyczące każdej z misji oraz zadania poboczne. Gdy postarasz się wywiązać z nich jak najlepiej, otrzymasz specjalne odznaczenia i nagrody. Ten sposób został już wielokrotnie sprawdzony w grach akcji i tym razem również spisuje się na medal.

Sporym minusem YAGER jest brak trybu multiplayer. Chociaż w zamysle autorów miał on się

znaleźć w finalnym produkcie, nie wystarczyło czasu na dokonanie tego aspektu zabawy. W grze nawet istnieje przycisk z napisem „Multi Player”, jednak kryje tylko informację, iż w swoim czasie na stronie producenta powinna się ukazać niezbędna łątka. Oczywiście, nikt nie wie, kiedy to będzie.

YAGER oferuje trójwymiarowe udźwiękowanie. Po samych odgłosach silników czy też rozbrzmiewających eksplozji możesz zorientować się, skąd nadlatują wrogowie. Całość poprzecinana jest licznymi komunikatami radiowymi, które przekazują ci dalsze rozkazy, informują o przebiegu bitwy itp. Szkoda że gra nie oferuje żadnej możliwości ingerencji w konwersację. W efekcie zostajesz przy tekstach sarkastycznego podrywacza o przerosniętym ego – prawdziwej zmory bohaterów. Mało ciekawa postać.

Największym atutem YAGER jest oprawa wizualna, która powaliła mnie na kolana. Po raz kolejny poprzeczka idzie w górę. W tej dziedzinie nawet najbardziej wymagający gracze powinni być więcej niż zadowoleni. Mistrzowskie eksplozje, realistycznie odwzorowane refleksy na wodzie, zaawansowane cieniowanie, dym snujący się po barwnym niebie, mgły, tony kurzu – po prostu rewelacja.

Na koniec chciałem dodać, iż YAGER to bardziej udane widowisko niż pierwszorzędna gra. Misje z czasem stają się monotonne, a podnoszenie bonusów rozsypanych po mapie uciążliwe. Grafika tak, grywalność jeszcze nie do końca.

... Tomasz  
„Cova” Kowalski



## Yager

Akcja / Symulacja

\* **Wymagania sprzętowe:**  
Pentium III 1 GHz  
256 MB RAM, 3.5 GB HDD

cena  
99.00

\* **Gra na platformy:** PC, Xbox

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

\* Yager Development / LEM

\* [www.yager-game.com](http://www.yager-game.com)

Wspaniała grafika i dźwięk, wciągające bitwy powietrzne. Brak trybu multiplayer, odrobina uciążliwe sterowanie.

Grafika

Dźwięk

Fajda

Widowiskowy symulator w klimacie arcade z bohaterem z przerosniętym ego za sterami

6- 5- 4





dance

soul

hip hop

**radio**  **stacja**

nove rytmy

warszawa 101,5 fm

olsztyn 91,9 fm

gdynia 101,1 fm

gdańsk 92,0 fm

poznań 101,6 fm

wrocław 106,9 fm

kraków 93,7 fm

rzeszów 96,4 fm



# EMPIRES

## DAWN OF THE MODERN WORLD

*Nie dajcie się nabierać na tak skandalicznie wysokie ceny! Tylko bojkotowanie tego typu zdzierców może dać efekty...*

**L**egenda cyklu AGE OF EMPIRES trwa w najlepsze, czego przykładem jest nowa gra Ricka Goodmana. Goodman jest dawnym pracownikiem Microsoftu i twórcą AoE, nie więc dziwnego, że jego myśli cały czas krążą wokół ulubionej koncepcji. Jednak, jeśli chodzi o EMPIRES, to zastanawiam się, czy jednak nie przesadził z podobieństwami do AoE. Gra jest tak zbliżona do starego projektu pod względem koncepcyjnym i merytorycznym, że można mówić wręcz o jego klonie. Czy jest w tym coś złego? I tak, i nie. Z jednej bowiem strony, na czym się wzorować, jak nie na mistrzowskich osiągnięciach? Z drugiej strony z kolei, po co grać w EMPIRES, skoro ten sam efekt można osiągnąć, bawiąc się w AoE 2? Oczywiście są pewne zmiany, w dużej mierze dotyczące znacznie bardziej atrakcyjnej szaty graficznej.

W EMPIRES możesz wybierać między trzema kampaniami (Ryszard Lwie Serce, admirał Yi, generał Patton) oraz dowolną liczbą pojedynczych scenariuszy. Dowolną, gdyż można korzystać z opcji losowego wybierania, a także dzięki zreczeniu przygotowanemu edytorowi tworzyć własne mapy. Jakie są zasady gry? Niemal identyczne jak w AoE. Twoim zadaniem jest stworzenie sprawnie funkcjonującego miasta. Zatrudniasz

poddanych, by budowali nowe gmachy i zdobywali surowce (jedzenie, drewno, złoto, kamień). Dokonujesz gospodarczych i militarnych innowacji, tworzysz armie, a kiedy zdobędziesz odpowiednią liczbę surowców, możesz przejść do następnej epoki historycznej. I w tej następnej epoce dostępne stają się nowe budynki, nowe technologie i nowe rodzaje jednostek wojskowych. Czyli w skrócie mówiąc: od chłopka z włócznią po bombowce, czołgi i łodzie podwodne. Zaczynasz jako władca państewka w Medieval Age, przechodzisz do Gunpowder Age, następnie do Imperial Age, by wreszcie poznać technologie I wojny światowej. Co ciekawe, w momencie przechodzenia do epoki I wojny światowej możesz znowu wybrać, którą cywilizacją chcesz kierować. I tak na przykład w pewnym momencie możesz zdecydować, czy kierować Anglią, czy Stanami Zjednoczonymi.

Powinieneś pamiętać, że każda z dostępnych cywilizacji dysponuje innymi technologiami, jednostkami i specjalnymi zdolnościami. W efekcie w zależności od tego, którą z nacji wybierzesz, będziesz musiał stosować odmienną strategię oraz taktykę. Na przykład Anglia jest państwem mogącym osiągnąć zwycięstwo dzięki szybko rozwijającej się gospodarce oraz łatwemu dostępowi do zasobów naturalnych. Z kolei Rosja potrafi dokonać nieprawdopodobnie szybkiej mobilizacji wojsk, Francja może zakłócić prawidłowe działanie gospodarki wroga. Ameryka dysponuje rewelacyjną propagandą

### Empires

Strategiczna

\* **Wymagania sprzętowe:**

Pentium II 500 MHz,  
128 MB RAM

\* **Gra na platformy:** PC

☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

\* **Stainless Steel Studio / LEM**

\* [www.empiresrts.com](http://www.empiresrts.com)

Interesujący pomysł,  
zróżnicowanie stron  
konfliktu, słiczna grafika

Kłopoty z SI, sklonowany  
AGE OF EMPIRES,  
SKANDALICZNA CENA!

Grafika

Dźwięk

Frajda

AGE OF EMPIRES  
doczekał się na-  
stępnego kłona. Je-  
śli lubiłeś AoE lub  
AoM, to ta gra powin-  
na ci się spodobać

4+







umożliwiająca przechodzenie wrogich wojsk na jej stronę. Zróżnicowanie to jest zdecydowanie większe niż w AGE OF EMPIRES 2, gdzie różnice pomiędzy poszczególnymi cywilizacjami były mniej czy bardziej umowne.

Zdecydowanie mniej absorbujące niż w AoE jest wydobywanie surowców. Aby pozyskać kamień lub złoto, wystarczy wybudować kopalnię (która już następnie funkcjonuje bez twojego udziału), aby otrzymywać żywność, nie trzeba zatrudniać

dziesiątków chłopów na polach, a wystarczy wybudować „samoobsługową” farmę. Dzięki temu oczywiście możesz stworzyć więcej jednostek bojowych, zwłaszcza że limit ludności jest dość wysoki i możesz dysponować całkiem sporymi armiami.

Zasady walki w EMPIRES są mocno umowne (podobnie jak w serii CYWILIZACJA). Wydaje się oczywiste, że szarża pancernych zagonów na średniowieczne miasto skończyłaby się w sposób optakany dla miasta, a bez szkód dla czołgów. Tymczasem w tym wypadku nie jest to takie oczywiste, a czołgi ponoszące straty (niewielkie, bo niewielkie, ale zawsze) w starciu ze średniowieczną piechotą to raczej zabawna sytuacja. W każdym razie zrezygnuj z sterując swą cywilizacją, możesz dać upust krwiożerczym instynktom i urządzić na przykład bombardowanie lotnicze społeczeństwu, które dopiero co poznały proch. W końcu kogo przyjemniej kopać, jak nie leżącego?

Ogromne zastrzeżenia mam co do jednej z najważniejszych rzeczy w tego typu grach, czyli umiejętności zarządzania mieszkańcami przez komputer. Bo oto wysyłasz swoich ludzi do pracy, a oni po przyniesieniu wydobytych surowców natychmiast „zapominają”, co mają robić dalej, i zamiast wracać do roboty, stoją i się lenią. Zauważyłem, że taka sytuacja ma zawsze miejsce wtedy, kiedy pracownicy muszą przekraczać bramy miasta (nawet jeśli są one otwarte na oścież!). Denervujący jest też fakt, że możesz wydać rozkaz ścięcia konkretnego drzewa, a robot i tak idzie tam, gdzie chce, lub że ścięte pieńki są skuteczną barierą uniemożliwiającą jednostkom poruszanie się. Niby drobne błędy, ale to przecież jest strategia czasu rzeczywistego, w której często sekundy decydują o powodzeniu konkretnej akcji. I naprawdę są tu ważniejsze zajęcia niż pilnowanie, czy program znowu nie zgłupiał.

Co można powiedzieć o zaletach EMPIRES? Oczywiście należy do nich pomyśl (jak pisałem nie ory-



ginalny, ale ciekawy) i kapitalnie przygotowana szata graficzna. Scenografia jest po prostu urzekająca. Te domki, mury, kościoły, wieże, drzewa, skalne urwiska, statki i pojazdy wszelakiej maści, cienie samolotów odbijające się w morskiej toni... Mniemam, mniemam po prostu, aż chce się oglądać! Nie należy zapominać również o głównej atrakcji programu, czyli zróżnicowaniu sił oraz możliwości poszczególnych krajów biorących udział w wojnie.

Muszę przyznać, że gdybym miał układać ranking gier, to EMPIRES z całą pewnością nie wyprzedziłoby w nim ani AGE OF EMPIRES II, ani AGE OF MYTHOLOGY. Niemniej jest to całkiem ciekawy produkt, który może zapewnić kilkanaście miłych (choć nie niezapomnianych) wieczorów.

\*\*\* Jacek „Randall” Piekara





## Scooby-Doo: Piramidalna zagadka

**K**ocham tego psa, w mordę jeża, ja go naprawdę kocham! I właśnie dlatego pomogę mu rozwiązać nową zagadkę. W jednej z egipskich piramid – na wykopaliskach – pracuje kuzynka Velmy, Thelma. Dziewczyna ma kłopoty. Właśnie dokonała przełomo-

wego odkrycia, ale... na dobrą sprawę nie wie, co odkryła. Z krypty przegoniła ją bowiem przerażająca mumia! PIRAMIDALNA ZAGADKA to jeszcze jedna przygodówka ze Scooby-Doo w roli głównej. Prócz fabuły i zagadek nie różni się niczym od wyśmienitego MIASTA DUCHÓW. Posiada znakomitą, ręcznie rysowaną grafikę, jako żywo przypominającą serial animowany. Cechuje ją też bardzo dobre spolszczenie, obejmujące zarówno napisy pojawiające



się na ekranie, jak i głosy bohaterów. Na wiele znajdujących się na monitorze obiektów można kliknąć, a wówczas wyświetlają się krótkie, lecz zabawne animacje. Same zagadki są banalnie proste, a odpowiedzi nie brakuje – dzięki temu nawet małe dziecko rozprawi się z grą w przeciągu dwóch wieczorów.

Miłośnicy serialu będą programem zachwyceni. Jego jedyną wadą to właśnie owa długość, a ściślej krótkość zabawy. Jednak dla małych dzieci PIRAMIDALNA ZAGADKA będzie w sam raz.

### Piramidalna zagadka

Przygody Lichorówkiego psa  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer cena 69.90  
 • Learning / CD Projekt  
 • Gra na platformy: PC  
 • www.scoobydoo.com 5

## Emotion Video Poker

**G**ratka dla zdrowych, prawidłowo rozwijających się chłopców. EMOTION VIDEO POKER to najnowszy polski poker z panienkami. Dziewczyny grają ostro i naprawdę mają talent. Potrafią wyśmienicie blefować, a karta idzie im jak z nut...

W porównaniu do eropokerów oferowanych przez konkurencję ten wypada



bardzo przyzwoicie. Interfejs jest uproszczony, a grafika w menu niczym specjalnym nie zaskakuje. Oprawa dźwiękowa również nie poraża złożonością, lecz po-

każcie mi takiego, który na skoczne melodyjki w rozbieranym pokerku liczy.

W tego typu grach znaczenie mają umiejętności oraz wygląd zewnętrzny pańienek. Ten ostatni jest niczego sobie. Dziewczyny nie są ani za młode, ani za stare, nie mają zużytych zębów i lat praktyki wypisanych na twarzy. Kumpel stwierdził jedynie, że wyglądają nieco banalnie, zupełnie jakby chciały za pomocą pudru i szminki ukryć jakieś poważniejsze wady. Te zaś dostrzec trudno, bo panny się nie dają. Ich IQ jest wyso-

kie, więc zwycięstwa przychodzą z dużym trudem. EMOTION VIDEO POKER będzie znakomitym gwiazdkowym prezentem w mało purytańskich rodzinach.

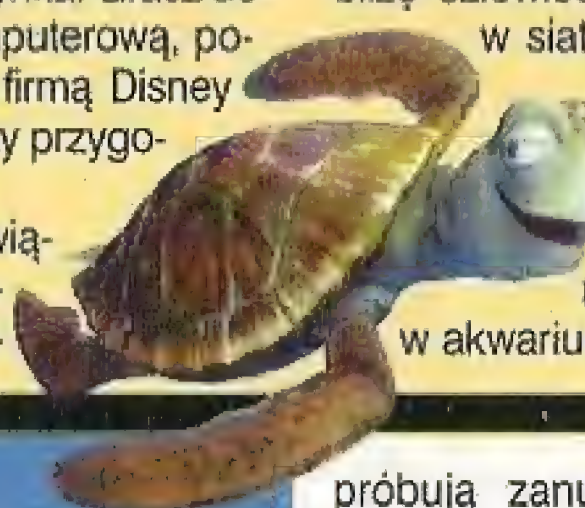
### Emotion Video Poker

Kartolina z dziewczynami  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer cena 19.90  
 • Emotion Design  
 • Gra na platformy: PC  
 • www.emotion-design.com.pl 4

## Gdzie jest Nemo?

**N**o właśnie, gdzie się Nemo podział? Biedny tatuś-ryba pływa i szuka swego synka. Gracz dostaje zaś w łapy grę komputerową, powstałą we współpracy z firmą Disney i łączącą w sobie elementy przygodówki i zręcznościówki.

Fabula programu nawiązuje do filmu animowanego, który właśnie pod-



bija nasze kina. Niewielka, czerwoniutka ryбка o imieniu Nemo wykazuje się ikaryjską wprost ciekawością i wbrew ostrzeżeniom rodziciela (czyt. równie niewielkiej, czerwoniutkiej rybki, tym razem o imieniu Merlin) zapędza się w pobliże człowieczej łódki. Tam chwyta ją w siatkę zły nurek i porywa do świata ludzi. Zrozpaczony tatko wyrusza na poszukiwania. W tym samym czasie jego synalek poznaje rybki w akwarium, do którego trafia...

Gra jest prosta, kolorowa i upstrzona animacjami rodem prosto z filmu. Nie da się jednak ukryć, że GDZIE JEST NE-



MO? przeznaczony jest dla najmłodszych graczy. Przeciętny gracz będzie rybą znudzony. Już po piętnastu minutach ziewnie, rozdziawiając pysk tak szeroko, jak tylko hipopotam potrafi.

### Gdzie jest Nemo?

Symulator poszukującej ryby  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer cena 79.90  
 • THQ / CD Projekt  
 • Gra na platformy: PC  
 • www.findingnemo.com 4

## Strzel Sobie

**K**iedyś dzieci były kompletnie go-  
 opie. Tak na maksa, po całosci i z przytupem. Zamiast ciąć w krwawe strzelanki albo popalać trawę na polu, szlajały się watahami po podwórkach i częstowały koty walerianą. Najwięcej zabawy dostarczały im jednak żaby. Można było je nadmuchać (tak normalnie, przez mordę) i później z zabawieniem obserwować, jak nieporadnie

próbują zanurkować bądź w ogóle gdziekolwiek dojść. Zdeptane, pękały czasem z hukiem.

Autorzy gry STRZEL SOBIE najwyraźniej przypomnieli sobie ów szkolny kli-



mat. Pomyśleli, podumali, po czym wzięli się za kumaki. Gracz steruje bowiem niewielkim bobrzym rycerzykiem i naparza jak dziki do płazów, które fruują sobie po niebie niczym baloniki. Trafione żaby zamieniają się w kijanki, a następnie w skrzek.

Do przejścia gracz ma 5 światów podzielonych na 10 etapów każdy. Szybko tego nie dokona, gdyż żaby są zabójcze, a żyć za wiele nie ma. Na szczęście wraz z rozwojem akcji pojawiają nowe gatunki żab, a także nowoczesne bronie – harpu-

ny, kotwiczki, strzałki. Likwidowanie płazów w kryptach, na dziedzińcach zamków i w głębokim lesie jest przyjemne, tyle że STRZEL SOBIE brakuje oryginalności. Stąd 3 i ani plusa więcej.

### Strzel sobie

Strzelanie - żaby żabę  
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer cena 19.90  
 • Marksoft  
 • Gra na platformy: PC  
 • www.marksoft.com.pl 3

## Nexagon: The Pit

**Z**apowiadało się interesująco, tymczasem wyszła taka kupa, że gdyby jej nie wywalić przez okno, to leżałaby i śmierdziała cały dzień. I pomyśleć, że są na Zachodzie ludzie, którzy się tym zagrywają...

NEXAGON to nowy rodzaj sportu, który pod wzglę-



dem założeń przypomina strategię czasu rzeczywistego. Gracz otrzymuje kasę, którą zamienia na jednostki (roboty, mutanty) o różnych wadach i zaletach, a także rozbudowuje bazę. Dochód przynoszą mu nie tylko zwycięstwa, ale i zagrania, które spodoba się widzom. Małe, usiane przeszkodami mapy wymuszają strategiczne myślenie, tyle że komputer robi tak dużo błędów, że owego myślenia się odechciwa. A cel zabawy? Obrona

własnego Nexusa i zniszczenie tego należącego do przeciwnika.

Rozgrywka przez pierwsze pół godzin może się podobać, lecz później razi już

monotonnością. Podobnie wypada grafika i dźwięk. No i jeszcze nędzna kamera, słaby interfejs, wreszcie brak możliwości prowadzenia badań... KUPA!



### Nexagon The Pit

Strategia - sportowa, Cyber  
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer cena 19.90  
 • Strategy First  
 • Gra na platformy: PC  
 • nexagondeathmatch.com 2



# Mocy, przybywaj... jak kupić komputer dla gracza?

**Współczesne gry wymagają coraz szybszych komputerów. Kupno nowego sprzętu często może być jednak rozwiązaniem na krótką metę...**

## Dwóch się bije...

Wśród producentów procesorów liczą się tak naprawdę tylko dwie firmy: AMD oraz Intel. Każda z nich produkuje różne rodziny układów, przeznaczone dla konkretnych grup użytkowników.

■ Pentium 4 to najmocniejszy i jeden z najnowocześniejszych procesorów Intela, ale także i najdroższy. Układ ten występuje zarówno w wersjach przeznaczonych dla komputerów stacjonarnych, jak i przenośnych. Premiera Pentium 4 miała miejsce jesienią 2002 roku. P4 produkowany jest w wersjach pracujących z częstotliwościami do 3.2 GHz (wersja z FSB 800 MHz) oraz od 3.06 GHz (wersja z szyną 533). Procesory Pentium 4 posiadają 512 kB pamięci podręcznej cache L2 i obsługują technologię HT (Hyper Threading), zwiększającą wydajność pracy.

■ Mniej wymagającym klientom Intel oferuje procesory Celeron. Układy te dostępne są w wersjach pracujących z szybkością do 2.7 GHz (FSB do 400 MHz) i posiadają 128 kB pamięci cache. Niestety, ich wydajność jest znacznie mniejsza niż „starszych” braci. Nawet sam producent zaznacza, że Celerony przeznaczone są do prostszych zastosowań (np. biurowych). Uwaga: pod nazwą Celeron produkowane są od 5 lat różne modele procesorów Intel (zegary od 850 MHz do 1.2 GHz, FSB od 66 do 100 MHz).

■ Poza zasięgiem zwykłych użytkowników pozostaje najnowsza konstrukcja Intela – Xeon (3.2 GHz, 1 MB pamięci cache), przeznaczony do konstrukcji serwerów i silnych stacji roboczych.

■ Najpopularniejsza grupa procesorów AMD to Athlon XP. Najszybsze z nich to 2800+ i 3200+ (zegar 2.25 GHz lub 2.2 GHz; odpowiednio 256 lub 512 kB pamięci podręcznej cache).

■ Warto też obserwować ceny nowych układów Athlon 64 FX-51 i 64 3200+. Według planów AMD, te kości mają wyprzedzić dotychczasowe, oferując nie tylko większą wydajność, ale i nową technologię Hyper Transport. I najważniejsze: są to już układy 64-bitowe.

■ Warto pamiętać, że ostatnio AMD rozpoczął wytwarzanie nowych procesorów Duron. Są one tańsze, mniej wydajne, ale po odpowiednim „podkręceniu” oferują spore możliwości.

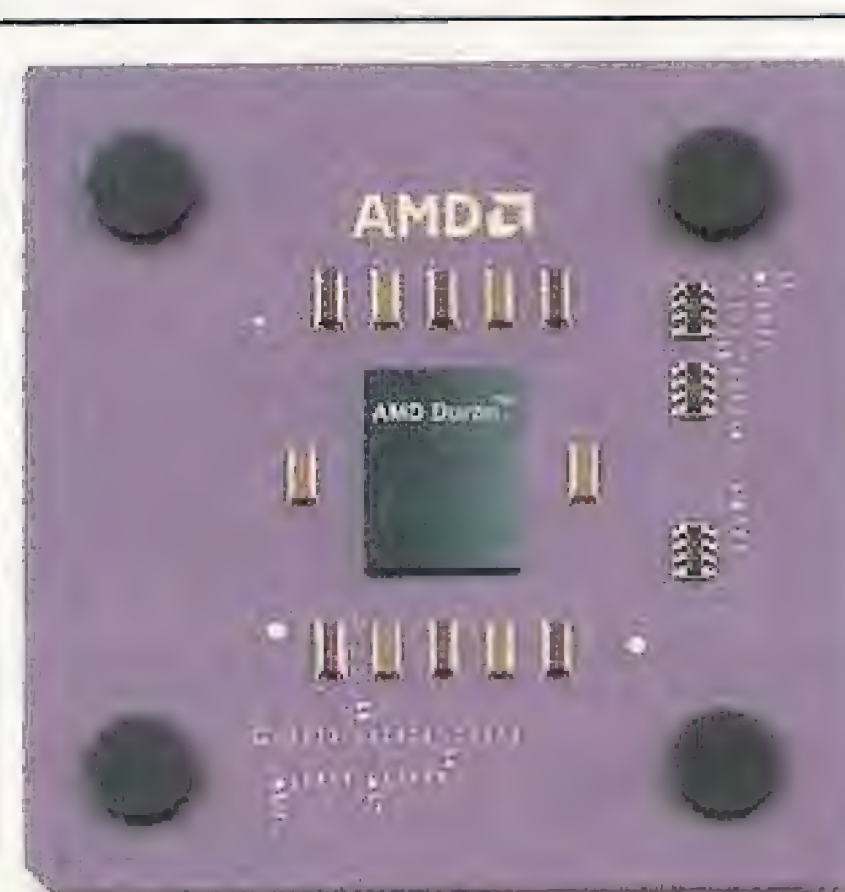
**Z**akup nowego komputera nigdy nie był łatwy, jednak w obecnych czasach ta prosta czynność stała się wyjątkowo stresująca. Wystarczy wspomnieć, że co kilka miesięcy pojawia się nowy, jeszcze lepszy i szybszy model karty graficznej, a równie często ma miejsce premiera kolejnego procesora. Czy w takich warunkach można stosunkowo tanio kupić cokolwiek, wierząc, że sprzęt nie stanie się zabytkiem w ciągu pół roku? Okazuje się, że tak.

## To zmienisz, tego nie

Kupując nowy komputer, warto zastanowić się, które jego komponenty będą ci służyły dłużej, a które krócej (bądź których wymiana będzie najmniej dokuczliwa). Szybko dojdiesz do wniosku, że najważniejszymi elementami będą: płyta główna, procesor oraz karta graficzna. Nie bez przyczyny te trzy podzespoły wymieniałem w takiej, a nie innej kolejności.

Płyta główna jest niewątpliwie podstawą komputera. Jeśli kupisz właściwy model, będzie ci służyła długo, znosząc cierpliwie kolejne modernizacje i wymiany pozostałych części. Dlatego też na płycie głównej nie powinieneś oszczędzać – w tym wypadku przysłowiowy wąż w kieszeni może się srogo zemścić i to w krótkim czasie.

Na co zwrócić uwagę podczas zakupu płyty? Na pewno na nazwę producenta



Duron miał być procesorem tanim, popularnym i... żyjącym dość krótko. Tak też się stało. Teraz AMD postanowiło skorzystać ze sprawdzonej marki, ale nowe Durony to całkiem inne, nowoczesne konstrukcje.

**ZALETY:**  
niedrogi i nowoczesny, łatwo daje się „podkręcać”

**WADY:**  
w wersji „fabrycznej” dość mała moc...

Duron: czyżby istniało życie po śmierci? Według firmy AMD – tak!

– markowy towar zwykle wykonany jest dokładniej i solidniej. Jeśli tego nie zrobisz, po kilku miesiącach wpadniesz w panikę, szukając nowszych wersji BIOS’u czy sterowników. Bardzo ważne są oczywiście możliwości danej konstrukcji. Obsługa wysokich częstotliwości szyny FSB pozwoli na współpracę z przyszłymi modelami procesorów, szybkie złącze AGPx8 (lub nawet najnowsze PCI Express) umożliwi wymianę karty grafiki na bardziej wydajną, a kontroler dysków Serial ATA przyda się już w bliskiej przyszłości. Oczywiście nie musisz szaleć i brać modelu wyposażonego we wszystko, co zdołali wymyślić producenci.

## Procesory...

Jaki procesor kupić? Zapewne wiele osób oburzy się, kiedy powiem, że aktualnie najbardziej opłaca się nabyć któryś z modeli Athlona XP firmy AMD.



Athlony miały złamać dominację Intela. I cel ten został osiągnięty. Pierwsze modele zostały zastąpione konstrukcjami oznaczonymi XP, teraz nadchodzi 64...

**ZALETY:**  
cały czas unowocześniana konstrukcja, spore możliwości overclockingu, dobry stosunek ceny do wydajności

**WADY:**  
mniejsza wydajność niż u konkurencyjnego P4

Athlon XP: wydajny, w miarę niedrogi, a do tego potrafi pokazać swoją moc...

Pentium 4 są wydajniejsze, ale i kosztują znacznie więcej – w efekcie dużej części osób po prostu na nie nie stać. Wiele nadziei wzbudziło pojawienie się najnowszych modeli Celeronów z rdzeniem Northwood 128 (2.3, 2.4, 2.5 i 2.6 GHz), jednak okazało się, że są one w większości wypadków wolniejsze od starszych przecież Athlonów XP 2500+, a nawet 1800+. Kolejną zaletą AMD jest łatwość overclockingu (podkręcania lub – po ludzku – przyspieszania częstotliwości pracy układu) – dzięki temu przy odrobinie szczęścia i umiejętności można uzyskać naprawdę wysoką wydajność za przysłowiowe grosze. Zakup Celerona można polecić w jednym wypadku: gdy planujesz później przejście na Pentium 4 (możliwość wykorzystania tej samej płyty głównej).

Kupując procesor AMD, zwróć uwagę, że oznaczenia modelu nie przekładają się bezpośrednio na jego szybkość – np. układ opisany jako 2500+ pracuje z zegarem niewiele przekraczającym 1.8 GHz. Sprawdź też dokładnie oznaczenia serii na procesorze – niektóre z układów dają się bardzo łatwo przetaktować, dzięki czemu możesz uzyskać nawet 50% wzrost wydajności! (Więcej na ten temat w następnym numerze).

## Idzie nowe

Przyszłość należy jednak do najnowszych konstrukcji i choć dzisiaj są one stanowczo za drogie, warto przyjrzeć się temu, co wymyślili producenci.

■ Hyper Threading Technology (Intel). Technologia pozwalająca procesorowi na jednoczesne wykonywanie kilku operacji, dzięki czemu możliwe jest zwiększenie wydajności komputera.



Aby skorzystać z zalet HT, niezbędny jest odpowiedni system operacyjny oraz oprogramowanie wykorzystujące tę technologię.

■ Możliwość współpracy ze sobą kilku procesorów (Intel, AMD). Komputery zbudowane z użyciem kilku procesorów będą oferowały znacznie większą wydajność. Spadek cen i rozwój technologii sprawi, że nawet domowe pecety będą mieć 2 czy 4 procesory.

■ Technologia 64-bitowa (Intel, AMD). Sprzedawane dotąd układy były 32-bitowe. Podwojenie szerokości szyny danych układów powinno przynieść wzrost wydajności umożliwiając jeszcze większy rozwój multimediów. Domowe kompy będą w stanie generować lepszej jakości obraz 3D, także animowany, czy w czasie rzeczywistym przetwarzać filmy i dźwięk.

■ Hyper Transport (AMD). Technologia pozwalająca przyspieszyć do 48 razy transfer danych pomiędzy określonymi podzespołami komputera.

## Mile gadżety...

Producenci, gdyby mogli, wmówiliby ci, że potrzebujesz wszystkiego, co udało im się wymyśleć. Czy tak jest naprawdę? Na początek zajmijmy się płytami głównymi:

■ AGP x8 – najszybsza wersja złącza grafiki. Przyda ci się, gdy kupisz kartę AGP x8. Ale nie ciesz się zbytnio. Standard AGP ma zostać wkrótce wyparty przez PCI Express.

■ Złącza FireWire (Inaczej IEEE1394). Jeśli masz w domu cyfrową kamerę wideo albo przenośny dysk twardy, musisz to mieć. W innej sytuacji – raczej bezużyteczny gadżet.

■ Kontroler RAID. Jeśli konstrukcja płyty pozwoli użyć go w „normalnych” celach, zyskasz dodatkowe złącza do podłączenia dysków twardych. W przeciwnym razie nie skorzystasz wiele – chyba że stawiasz serwer...

■ Wbudowana na płycie karta dźwiękowa. No cóż, w większości wypadków w grach nie zastąpi ona nawet poczetowego Sound Blastera Live!, choć zdarzają się niechlubne wyjątki.

■ Serial ATA. Nowy standard interfejsu dysku twardego, szybszy i wydajniejszy. Rzecz przydatna, a niedługo pewnie niezbędna.

■ Dwukanałowy kontroler pamięci (Dual DDR). Ma wpływ na wydajność systemu, pod warunkiem... przestrzegania zaleceń producenta płyty, dotyczących rodzajów tych pamięci.

■ Wbudowana karta sieciowa – przydatna pod warunkiem, że masz choć cień szansy na jej wykorzystanie w praktyce.



Celeron to procesor przeznaczony do prostych zadań. Intel tego nie kryje, jednak mimo to wielu użytkowników spodziewa się produktu dorównującego P4. Na próżno.

**ZALETY:**  
tańszy niż P4, korzysta z tej samej konstrukcji płyt głównych

**WADY:**  
kiepska wydajność

Celeron: kilkakrotne ożywianie nieboszczyka musiało tak się skończyć...

## Grafika nam fika...

Wybór karty graficznej może przyprawić o bólesci nawet najbardziej doświadczonych użytkowników. Nie dość bowiem, że mamy do czynienia z dwoma rywalizującymi gigantami w postaci nVidii oraz Ati, to jeszcze obydwie firmy nieźle namieszały z oznaczeniami kolejnych modeli kart, wmawiając wszystkim, że najnowsze jest najszybsze. W wypadku GeForce'ów modele oznaczone wyższym numerkiem są faktycznie nowocześniejsze (kupując kartę zwróć uwagę na GeForce 3, GeForce 4 bądź GeForce FX), jednak 3 i 4 występują w odmianach MX (słabsze i pozbawione części funkcji) oraz Pro i Titanium (wydajniejsze, bo korzystające np. z szybszych pamięci), zaś poszczególne odmiany FX różnią się oznaczeniem cyfrowym. Podobnie jest z Ati, choć tutaj zdarza się, iż ta sama karta po zastosowaniu kilku sztuczek (nieoficjalne sterowniki) może przekształcić się w model wyższy. Ale jest też możliwe, że nie da się z niej nic wyrzesać.

## Jak ocalić swój portfel?

Nie oszukujmy się – pójście na zakupy będzie dość przykre dla kieszeni. Za nowe, szybkie komponenty trzeba niestety zapłacić sporo.

■ Wśród najtańszych kart graficznych (do około 300 zł) nadal pierwsze miejsce zajmuje GeForce 4 MX 440 – uważa, oplać się kupować wyłącznie modele 128-bitowe! Całkiem przyzwoitym zakupem byłby też Radeon 9000, tylko że... może on mieć problemy z niektórymi grami, do czego się przystąpiła sama firma Ati.

■ W cenie do 400 zł można nabyć GeForce'a FX 5200, jednak warto pamiętać, iż oferuje on wydajność porównywalną z GeForce 4 MX 440 x8, ale za to jest w pełni zgodny z DirectX 9. Podobną kwotę trzeba będzie wydać na Radeon 9100, ale tu też trzeba uważać na możliwość wystąpienia problemów z częścią gier. Niestety, ten

mankament dotyczy praktycznie wszystkich kart Ati od 9000 do 9800.

■ Mogąc wydać od 600 do 800 złotych, nie nastawiaj się na żadne cuda. Za tyle dostaniesz albo GeForce'a FX 5600, albo Radeon 9600. I każda z nich w starszych grach, zgodnych z DirectX 8.1, będzie słabsza od GeForce 4 Titanium!

■ Aby kupić coś naprawdę super, musisz wydać około 1000 zł. Za taką sumę dostaniesz Radeon 9600 Pro albo GeForce FX 5600 Ultra.

■ Znacznie prościej wygląda zakup płyty głównej dla procesorów AMD. Tutaj już za 200 zł można nabyć przyzwoitego Asusa A7V266-C bądź Asrocka K7VT2, który z powodzeniem obsłuży procesor Athlon XP 1800+. Pamiętaj jednak, że taka konstrukcja w przyszłości nie da rady przyjąć szybszych procesorów.

■ Warto więc zainwestować około 300 – 400 zł, wybierając którąś z płyt zbudowanych na chipsecie nVidii – nForce2 – Soltek 75FRN2-L albo Abit NF7. Zwolennicy chipów VIA mogą zaś kupić Gigabyte GA-7VT600.

■ Sam procesor to wydatek od 300 zł za Athlona XP 2000+, do około 1400 zł za Athlona XP 3000+. Za mniej więcej 180 zł można zaś nabyć Durona 1.4 GHz, kilkadziesiąt złotych droższy będzie model 1.6 GHz.



Pentium 4 to jedna z gwiazd Intela. I jak na gwiazdę przystało, ma swoją cenę oraz odpowiednie wymagania. W zamian jednak oferuje ogromny potencjał.

**ZALETY:**  
nowoczesny, wydajny

**WADY:**  
wysoka cena, podobną wydajność można uzyskać znacznie taniej

Pentium 4: niewątpliwie wielka moc, niestety – cena również wielka...

## FSB i reszta...

Patrząc na oznaczenia procesorów i napisy na płytach głównych, łatwo kompletnie się pogubić – nic dziwnego, producenci nie ułatwiają życia użytkownikom i atakują ich kolejnymi tajemniczymi skrótami. Co który z nich oznacza? Zaraz to wytłumaczymy.

■ Częstotliwość pracy procesora – szybkość podana w MHz lub GHz, z jaką pracuje cały układ (rdzeń, pamięci cache L1 i L2) lub (w niektórych wypadkach) tylko jego rdzeń. Na przykład w wypadku Athlona 1800+ częstotliwość pracy układu wynosi około 1.5 GHz. Częstotliwość pracy procesora stanowi zawsze wielokrotność FSB.

■ FSB (Front Side Bus) albo prędkość magistrali systemowej określa, z jaką szybkością pamięć RAM komunikuje się z procesorem. Od szybkości FSB zależy też może, zwłaszcza w starszych modelach płyt głównych, prędkość pracy szyn oraz AGP (2x PCI). Dzięki informacji o prędkości magistrali można optymalnie dobrać parametry pamięci RAM. Przykładowo, dla FSB 133 MHz przeznaczone są pamięci DDR 266. Zwiększając FSB, można poprawić wydajność całego komputera.

■ Mnożnik – parametr określający w jaki sposób uzyskiwana jest częstotliwość robocza procesora dla danej szybkości FSB. Np. w wypadku naszego testowego Athlona XP 1800+ wyjściowe 1.5 GHz uzyskiwane jest z FSB 133 x mnożnik 11.5. Zwiększając mnożnik, można przyspieszyć procesor.

## A może... nie kupować?

Jeśli szkoda ci gotówki, możesz spróbować wycisnąć ze swojego dotychczasowego sprzętu więcej mocy. Oczywiście, nie zawsze jest to możliwe, a i wyniki mogą być takie sobie. Jeśli jednak chcesz spróbować, to polecamy lekturę przyszłego numeru CLICKA!, gdzie napiszemy, w jaki sposób można przyspieszyć procesory AMD.



# Sztuka smażenia

**O**ba programy są ciągle aktualizowane – zmiany wymuszają nowe funkcje nagrywarek oraz rosnące wymagania użytkowników. Oba programy są płatne – pliki można pobrać ze strony producenta, jednak do uruchomienia aplikacji w pełnej wersji potrzebny

jest specjalny klucz, który trzeba kupić. Najczęściej jednak któryś z programów dostarczany jest w pełnej wersji wraz z nagrywarką. Producenci ostatnio częściej wybierają Nero, choć czasami pojawia się i CD Creator. Za Nero przemawiają ogromne możliwości, kolejnym plusem jest też polski interfejs – niestety, CD Creator

**Pośród programów do nagrywania płyt niepodzielnie króluje Ahead Nero Burning ROM. Drugie miejsce przypadło Easy CD Creatorowi. Czym różnią się ci dwaj konkurenci?**

komunikuje się z użytkownikiem tylko w języku angielskim.

Wybór programu do nagrywania to trudna decyzja. Najnowsza wersja Nero zdecydowanie wygrywa z konkurencją, ale na dniach powinna pojawić się kolejna, szósta odsłona Easy CD Creatora, więc nic nie jest jeszcze przesądzone. Najlepiej przetestować

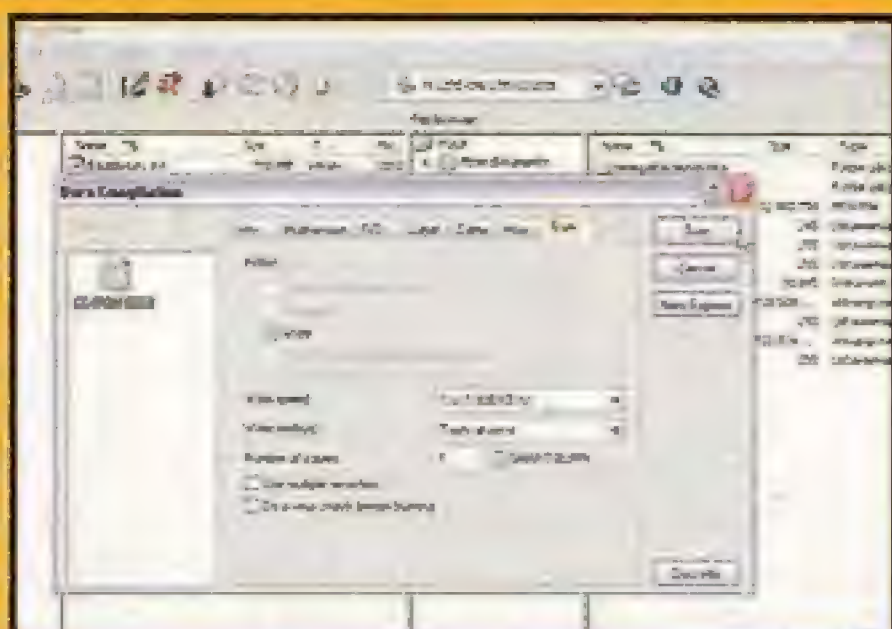
obie aplikacje i wybrać tę ulubioną. Niestety, ze względu na sposób obsługi nagrywarek przez Windows nie ma możliwości używania obu programów na jednym komputerze.

## Nero Burning ROM

**P**rzez długi czas Nero był po prostu brzydszy od konkurencji. Standardowy interfejs użytkownika z dwoma ekranami zawierającymi struktury katalogów jest szary, smętny i kojarzy się z zamierzonymi czasami dosowego Norton Commandera. Autorzy poważnie potraktowali krytykę swojego programu i wzięli się intensywnie za jego upiększanie. Aby uniknąć uwag ze strony fanatyków klasycznego wizerunku, w najnowszych wersjach program został podzielony na dwie części, tak że w efekcie użytkownicy otrzymali właściwie dwie zupełnie różniące się sposoby użytkowania aplikacji. Po instalacji możesz wybrać dwie ikony Nero Burning ROM i Nero Express. Pierwszy program niewiele się zmienił w porównaniu z poprzednimi wersjami. Poprawiono jedynie odrobinę wygląd i zmieniono ikony na bardziej kolorowe. Interfejs nadal podzielony jest na dwa podstawowe ekrany ze strukturą katalogów komputera i przygotowywanego projektu.

Wypalanie płyty rozpoczyna się od wybrania jej rodzaju. Program oferuje zapis praktycznie wszystkich możliwych standardów, włącznie z płytami hybrydowymi i z zapisem pakietowym. Okienko wyboru umożliwia także skonfigurowanie wszystkich zaawansowanych opcji, które mniej dociekliwi użytkownicy mogą po prostu zignorować. Po przygotowaniu płytki, (co niestety trzeba zrobić trochę „na oko”, bo do dyspozycji jest tylko pasek orientacyjnie przedstawiający ilość przygotowanych danych), wystarczy wybrać opcję Burn / Wypal.

Zupełnie inaczej pracuje się z Nero Express. Po uruchomieniu ukazuje się okienko wyboru typu płyty, bardzo podobne do tego znanego z CD Creatora. Oprócz standardowych opcji zapisu danych i muzyki dostępne są także płytki zawierające MP3 lub WMA, VideoCD oraz kopiarka do płyt. Jest ona równie prosta jak u konkurencji i umożliwia stworzenie identycznej płytki kilkoma kliknięciami.



Rewolucyjny jest także interfejs do przygotowywania płyt z danymi. Po wybraniu stosownej opcji większą część ekranu zajmie pojedyncze okienko projektu. Aby umieścić w nim jakiś plik, wystarczy przeciągnąć go ze zwykłego okienka Windows. Poniżej umieszczono tradycyjny pasek obrazujący ilość przygotowanych danych. Tę samą informację można wreszcie odczytać bardziej precyzyjnie, z dokładnością do jednej dziesiątej megabajta, dzięki umieszczeniu odpowiedniego licznika. Po przygotowaniu projektu wystarczą dwa kliknięcia i można rozpocząć wypalanie.

Dodatkowo w najnowszej wersji Nero autorzy dodali kolejne ułatwienie – Nero StartSmart. Jest to mały programik będący skrótem do wszystkich opcji pakietu. Korzystając z niego nie trzeba się zastanawiać, w jaki sposób wykonać określony rodzaj płyty. Wystarczy wybrać odpowiednią opcję i program poprowadzi dosłownie za rączkę. Najczęściej wykorzystywane opcje można dodać do zakładki Ulubione i mieć je dosłownie pod ręką. Razić może tylko wyjątkowo kolorowy interfejs, ale to chyba kwestia gustu.



## Easy CD Creator

**P**ozostaje trochę w cieniu Nero, mimo że oferuje całkiem podobne możliwości. Po instalacji i obowiązkowym przeładowaniu systemu automatycznie uruchomi się menu wyboru czynności, którą chcemy wykonać. Jest to najprostszy sposób, nie wymagający przebijania się przez kolejne ekrany ani wybierania żadnych dodatkowych opcji. Dostępne są cztery podstawowe opcje: płyta z danymi, muzyką, zdjęciami lub filmami oraz skopiowanie już istniejącej płyty.

Kopiarka płyt zachwyca swoją prostotą, wystarczy określić napęd źródłowy i docelowy, i wcisnąć Copy (oczywiście obydwie funkcje może spełnić nagrywarka, wtedy obraz płyty zostanie najpierw nagrany na dysk twardy, a dopiero potem na czystą płytkę). Dla wymagających istnieje zakładka Advanced, pozwalająca na ręczne zmodyfikowanie trybu czy prędkości zapisu.



Wybranie opcji zapisu filmu lub zdjęć otwiera kolejne możliwości. Mając już nagrany film można po prostu wypalić go jako VideoCD i odtworzyć na innym komputerze lub na większości stacjonarnych odtwarzaczy DVD. Jeśli nie jesteś do końca zadowolony z filmu, możesz go zmodyfikować wykorzystując program Video Impression. Umożliwia on także nagranie filmu np. przy pomocy kamery internetowej. Własnoręcznie nagrany film można także połączyć z widowiskową animacją, nagrać na płytę i przesłać znajomym. Umożliwia to opcja

Video Postcard – do wyboru jest kilka standardowych tematów, ale zawsze można wymyślić coś całkowicie nowego. Odpowiednia opcja umożliwia także uporządkowanie cyfrowych zdjęć i nagranie ich na płytę.

CD Creator, oprócz standardowego zapisywania danych, oferuje także obsługę trybu pakietowego, umożliwiającego dogrywanie danych na płytki przez dowolny program. Nagrywarka zmienia się wtedy w stację dysków o dużej pojemności. Gdy zdecydujesz się wypalić płytkę z muzyką, program zaoferuje zapis normalnej płyty CD lub płyty z MP3. W przypadku wybrania drugiej opcji, program automatycznie dołączy playlistę obsługiwaną przez wszystkie najpopularniejsze odtwarzacze muzyki takie jak WinAmp czy Media Player. Dodatkowy program umożliwia zgranie i „odszumienie” nagrań z kaset magnetofonowych lub płyt gramofonowych. Aby wykorzystać tę możliwość, konieczne jest jednak zakupienie dodatkowego kabelka.

Kiedy projekt płyty jest gotowy, wystarczy wcisnąć duży czerwony przycisk z podpisem Record i wybrać ilość kopii, prędkość zapisu, ewentualnie tryb i gotowe. Po nagraniu płyty program zaproponuje stworzenie okładki do płyty z wykorzystaniem dołączonego kreatora. Cała obsługa jest bardzo prosta i przejrzysta, do wykonania większości typów płyt wystarczy kilka kliknięć. Osoby, które chcą mieć większy wpływ na to, co wypalają, mogą skorzystać z dużej ilości zaawansowanych opcji, które pozwalają wszystko ustawić ręcznie.

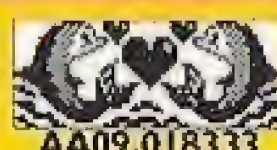
■ ■ ■ Krzysztof Adamczyk



# SUPER LOGOSY i dzwonki

BAW SIĘ  
RAZEM  
Z NAMI

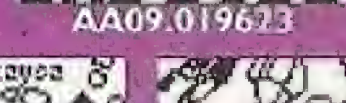
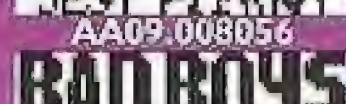
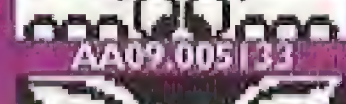
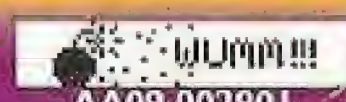
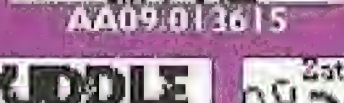
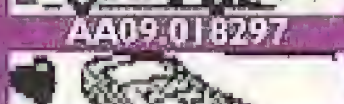
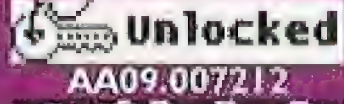
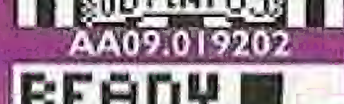
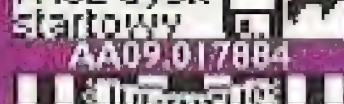
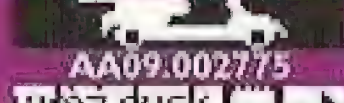
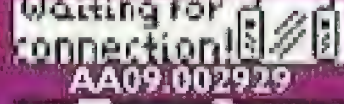
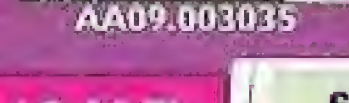
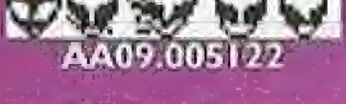
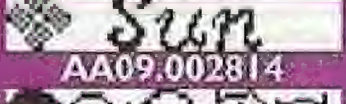
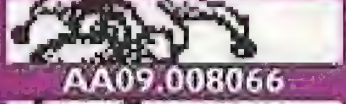
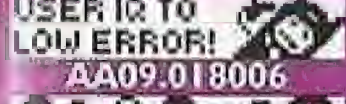
WIADOMOŚCI GRAFICZNE  
SMS 7265 / 2,44 zł TOP 5



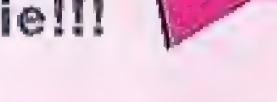
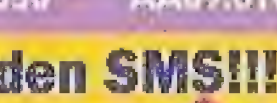
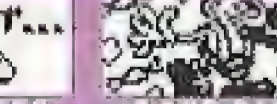
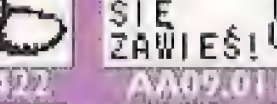
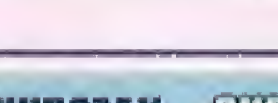
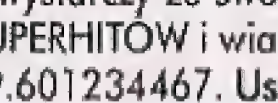
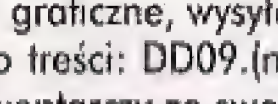
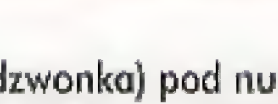
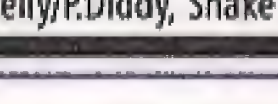
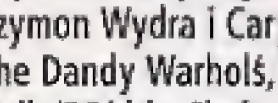
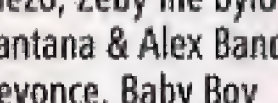
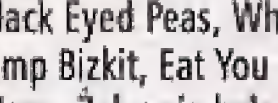
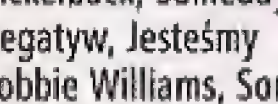
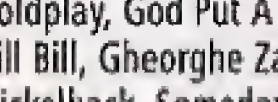
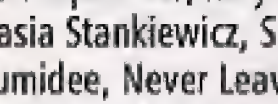
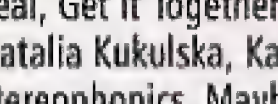
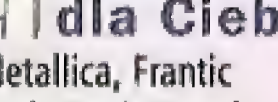
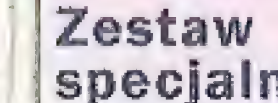
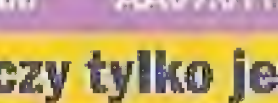
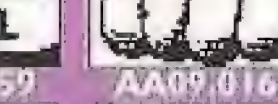
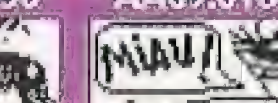
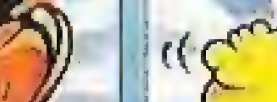
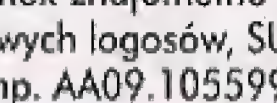
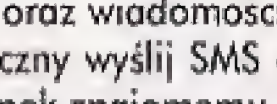
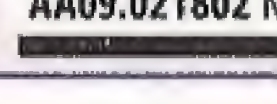
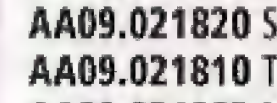
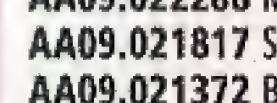
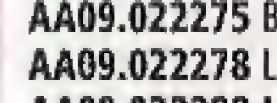
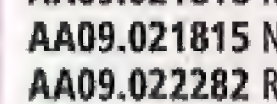
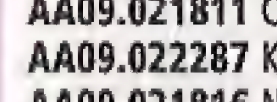
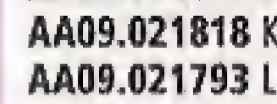
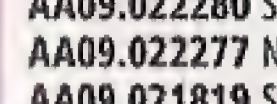
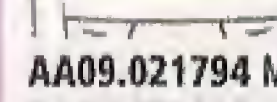
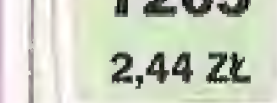
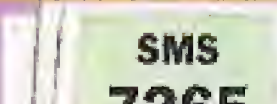
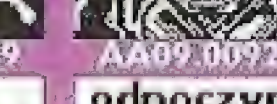
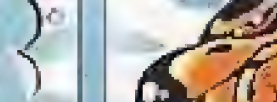
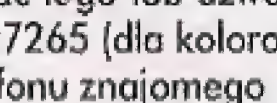
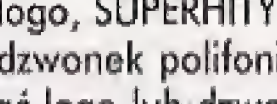
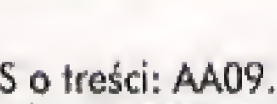
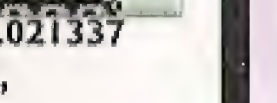
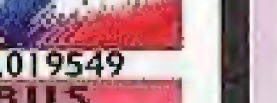
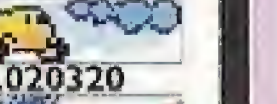
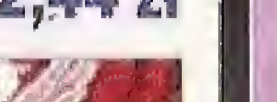
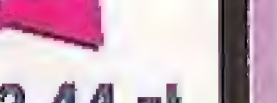
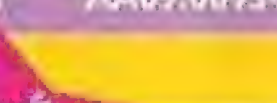
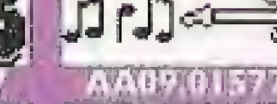
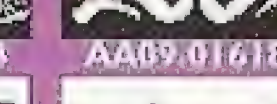
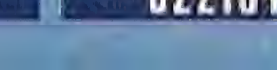
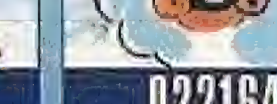
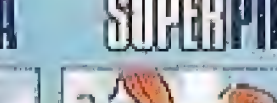
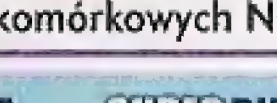
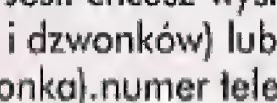
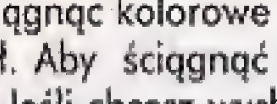
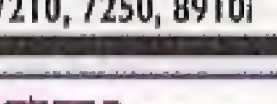
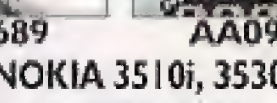
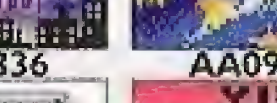
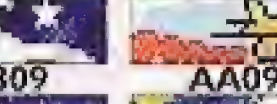
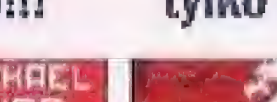
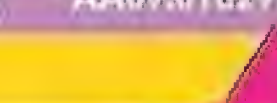
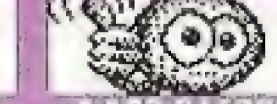
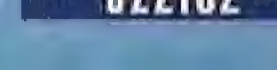
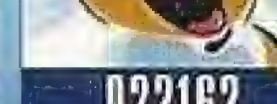
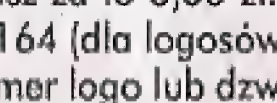
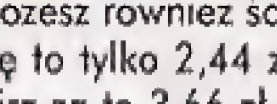
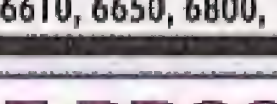
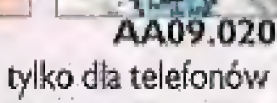
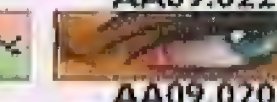
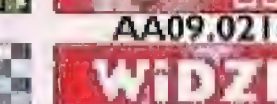
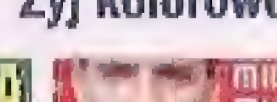
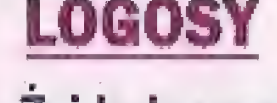
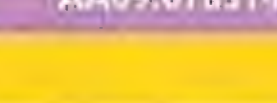
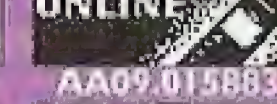
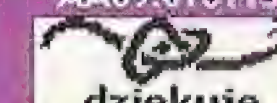
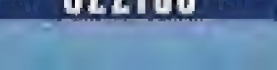
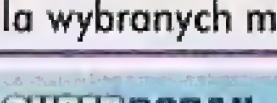
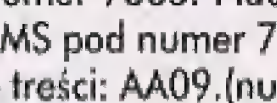
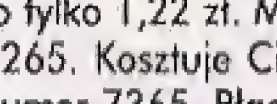
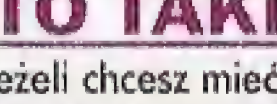
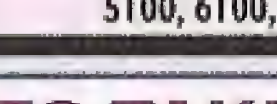
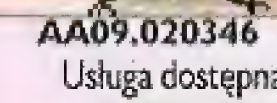
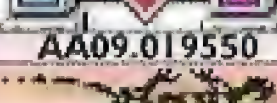
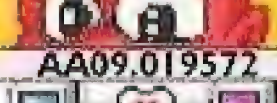
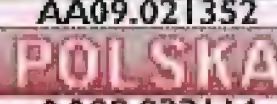
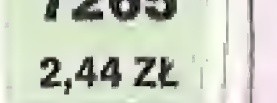
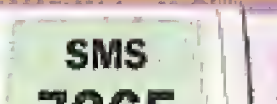
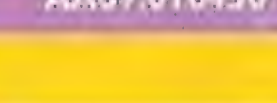
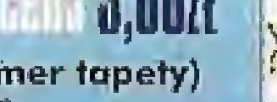
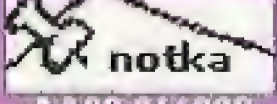
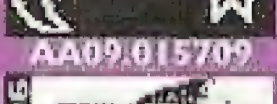
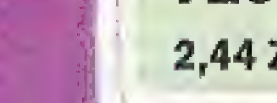
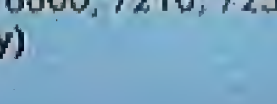
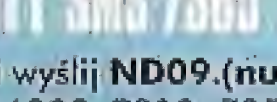
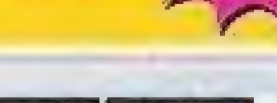
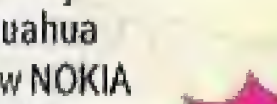
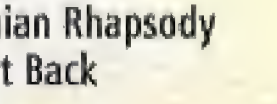
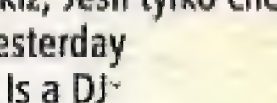
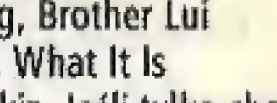
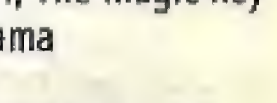
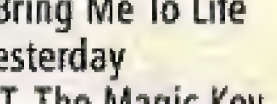
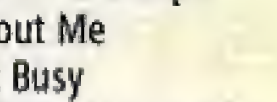
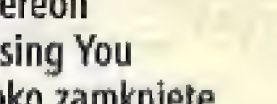
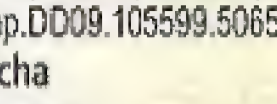
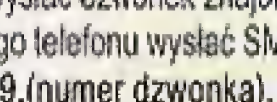
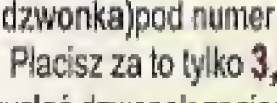
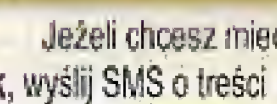
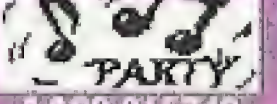
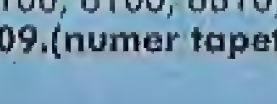
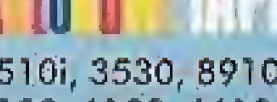
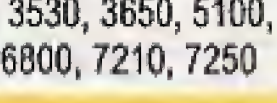
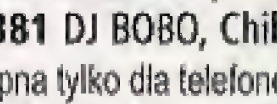
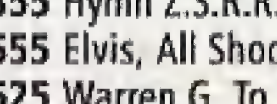
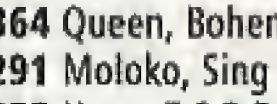
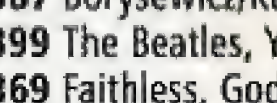
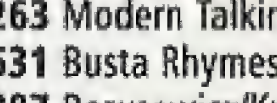
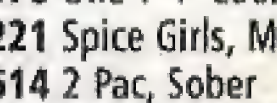
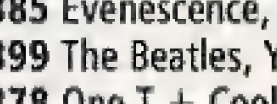
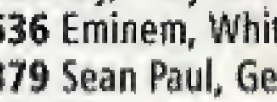
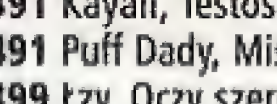
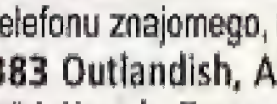
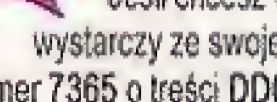
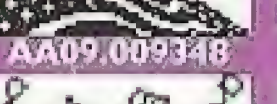
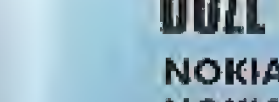
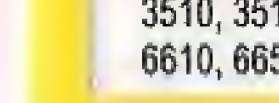
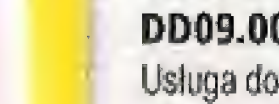
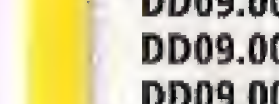
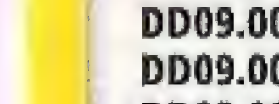
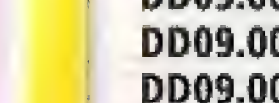
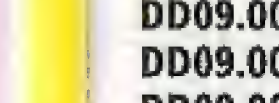
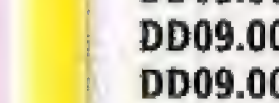
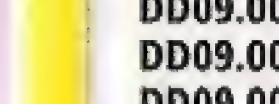
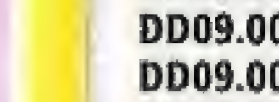
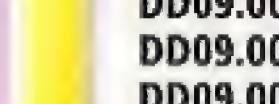
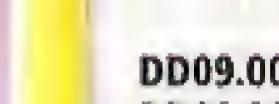
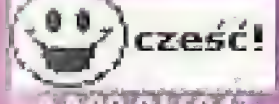
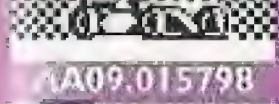
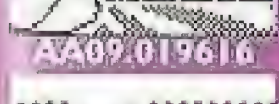
NOWE LOGOSY SMS 7164 / 1,22 zł



ODMIEN  
SWÓJ  
TELEFON



WIADOMOŚCI GRAFICZNE SMS 7265 / 2,44 zł









siadających poszukiwaną piosenkę czy teledysk, trzeba czekać w ogromnych kolejkach. Często nawet wybranie utworu zaznaczonego w wyszukiwarce na zielono – co oznacza natychmiastową dostępność – nie gwarantuje sukcesu, bo w międzyczasie ktoś zdążył już rozpocząć pobieranie.

Prędkości w WinMx nie zachwycają, zazwyczaj ściąganie odbywa się przy kilku, góra kilkunastu Kb/s. Stosunkowo ciężko przychodzi programowi także znajdowanie dodatkowych źródeł dla plików. W tym przypadku pomaga ręczne „pogonienie” programu przy pomocy opcji Find Sources Now, która dostępna jest po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na ściągany plik.

### WinMX 3.31

Dostępny na: Windows XP, Windows 2000, 98, Me

Strona www: [www.winmx.com](http://www.winmx.com)

Wielkość pliku instalacyjnego: 752 kB

## DirectConnect++

Mniej znanym programem umożliwiającym wymianę plików jest DirectConnect++. Działa on na trochę innej zasadzie niż pozostałe programy. Aby móc wymieniać się plikami, konieczne jest połączenie się do lokalnego serwera (tzw. huba). Nie zawsze jest to proste, bowiem część serwerów ma określone wymagania dotyczące np. prędkości łącza połączonych internautów czy ilości udostępnianych plików. Większość natomiast ogranicza liczbę użytkowników. Informacje na temat wymagań znajdują się w opisie danego serwera. Serwery znajdują się w różnych krajach, oprócz polskich najlepiej korzystać z czeskich, szwedzkich lub niemieckich. Jeśli dysponujesz szybkim stałym łączem, warto dobrać serwer mający ograniczenie tego typu (posiadające np. 0.5 MB+ w opisie). Można połączyć się także z kilkoma hubami, co pozwala zwiększyć liczbę dostępnych plików. Program umożliwia standardowe wyszukiwanie poprzez typ pliku, dostępne jest także ogólne forum (coś w rodzaju czata), na którym można ewentualnie zapytać się o daną rzecz. Oczywiście najlepiej pytać w języku kraju, z którego pochodzi hub lub po angielsku. Jeśli ktoś udzieli odpowiedzi, można podziękować mu na kanale prywatnym.

Co można znaleźć poprzez DC++? To w dużej mierze zależy od huba. Przede wszystkim muzykę, filmy i programy. A po za tym bardzo dużo nikomu niepotrzebnych rzeczy – użytkownicy udostępniają wszystko co się da, aby spełnić wymagania co do ilości udostępnianych plików. Zdarzają się takie kwiatki jak zdjęcia z pierwszej komunii. Niektórzy

desperaci udostępniają całe dyski z już zainstalowanymi programami, co często powoduje zamieszanie i zaśmiesza wyniki wyszukiwań. Bardzo przydatna jest opcja zawężenia poszukiwań tylko do użytkowników posiadających wolny slot – czyli umożliwiających natychmiastowe rozpoczęcie ściągania. Transfery w DC++ nie porażają. W zależności od huba wynoszą od kilku do kilkunastu Kb/s.

### DirectConnect++ 0.301

Dostępny na: Windows XP, Windows 2000, 9x, NT

Strona www: <http://dcplusplus.sourceforge.net>

Wielkość pliku instalacyjnego: 1.99 MB

## eDonkey 2000

Osiłek prezentuje się najskromniej z całego towarzystwa. Oferuje opcję wyszukiwania poprzez typ pliku. Można prowadzić kilka wyszukiwań jednocześnie. Po przejrzaniu dostępnych zasobów otrzymuje się jedynie suche informacje o ilości dostępnych plików oraz o ich wielkości. Imponuje natomiast ilość dostępnych danych. Program obfituje szczególnie w filmy i aplikacje, ale zwolennicy MP3 także powinni poczuć się usatysfakcjonowani. Przeraża jedynie tempo pobierania plików. Często jest to niecały kilobajt, czasami program osiąga kilka kilobajtów. Do bardzo rzadkich przypadków należą sytuacje, gdy prędkość sięgnie kilkunastu Kb na sekundę. Program oferuje ciekawą opcję udostępniania plików częściowo ściąganych. Dzięki niej możliwe jest np. pobieranie części filmu od osób, które wciąż są w trakcie jego ściągania. Działa to oczywiście także w drugą stronę, inni użytkownicy mogą pobierać fragmenty plików także od ciebie.

### eDonkey 2000 Basic 0.51

Dostępny na: PC (Windows & Linux), Macintosh

Strona www: [www.edonkey2000.com](http://www.edonkey2000.com)

Wielkość pliku instalacyjnego: 1.2 MB

Programy do wymiany danych w sieciach P2P są prawdziwą skarbnicą plików. Bardzo często określoną muzykę bądź filmy można znaleźć tylko poprzez jedną sieć. Dlatego warto używać kilku programów. Co ciekawe, większość z nich nie kłóci się ze sobą, a dysponując w miarę szybkim stałym łączem (np. Neostratą czy dostępem przez kablówkę) można pozwolić sobie na jednoczesne uruchomienie Kazy i np. WinMX. Wprawdzie komputer będzie już całkiem zablokowany – od biedy można będzie sprawdzić pocztę – ale za to wzrośnie ilość pobieranych plików.

# n-gage news

**W**yniki pierwszego tygodnia sprzedaży N-Gage nie były dla Nokii powodem do radości. Według niezależnych źródeł pierwsze siedem dni zaowocowało opchnięciem 5 tys. egzemplarzy w Stanach i 500 w Wielkiej Brytanii. Nokia nabrała wody w usta i dopiero po jakimś czasie przedstawiła swoje dane: zdaniem producenta N-Gage, w ciągu 2 tygodni sprzedano aż 400 tysięcy egzemplarzy konsolki. Zdaniem analityków liczba ta jest mało realna, lecz Nokia odgrza się, że do końca roku 2004 nabywców znajdzie nawet 9 milionów sztuk jej nowej zabaweczki.

**W** Polsce jak to w Polsce. Bieda. N-Gage nie wzbudza w naszym kraju wielkich emocji. Sytuacja zapewne ulegnie zmianie, gdy rodzimi operatorzy zaczną oferować konsolę w promocjach. Na Zachodzie już oferują. U nas N-Gage'owy szczyt zacznie się prawdopodobnie w okresie przedświątecznym. Na razie cena oscyluje w okolicach 1600 złotych, w Empiku – 1555 zł. Swoją drogą do Empiku wybrać się warto – w większości salonów ustawiono standy N-Gage z odpalonym TOMB RAIDEREM. Warto wpaść i przyjrzeć się zabaweczce Nokii.

**T**ymczasem polski oddział Nokii wziął sprawy w swoje ręce i stara się zachęcić klientów do zakupu konsolki. W tym celu zorganizował bardzo ciekawą promocję. Do wygrania jest 500 zestawów, po 2 wybrane gry każdy. Wystarczy, że kupisz Nokię N-Gage i zarejestrujesz się w Club Nokia, a następnie wypełnisz formularz: [http://www.nokia.com.pl/nokia/clubnokia/oferty/promocje/n\\_gage/index.html](http://www.nokia.com.pl/nokia/clubnokia/oferty/promocje/n_gage/index.html)

**W** tegorocznej edycji Nokia Game pięćdziesięciu najlepszych graczy otrzyma... konsolki N-Gage. Dodatkowo pierwsza dwudziestka załapie się na 2 wybrane przez siebie gry. Może warto spróbować? Co do Nokia Game... aktualnie do zestawów N-Gage doręczana jest karta pamięci z grą FLO BOARDING. Naturalnie wszystko w ramach dorocznej zabawy.

**N**-Gage zbiera bardzo różne recenzje. Powoli wychodzą drobne felery jak choćby resetowanie się zegara telefonu po wyjęciu baterii na dłuższą chwilę (a robi się to często). Totalną porażką jest fakt, że dostarczony z N-Gage program PC Suite nie obsługuje komunikacji telefonu z komputerem poprzez standardowy kabel USB. Jedynie Bluetooth. Kpina.

**T**akże dostępne gry wzbudziły raczej umiarkowane emocje. Konsolce wyraźnie brakuje jakiegoś świeżego, napisanego specjalnie dla niej trójwymiarowego tytułu. Konwersje to nie wszystko. Mijamy nadzieję, że sytuacja wkrótce ulegnie zmianie.

**T**ymczasem, jaka wieść gminna niesie, w Sieci pojawiły się już pierwsze pirackie zrzuły gier, wraz z instrukcjami, jak nagrać je na zwykłą kartę MMC i odpalić na konsolce. Zda się, że Nokia pokpiła nieco sprawę zabezpieczeń. Mijamy nadzieję, że kolejne gry będą lepiej zabezpieczone.

**G**ier jak na lekarstwo, ale scena na N-Gage kwitnie. Jak grzyby po deszczu pojawiają się odtwarzacze wideo, czytniki elektronicznych książek, menadżery plików i inne. Są na-

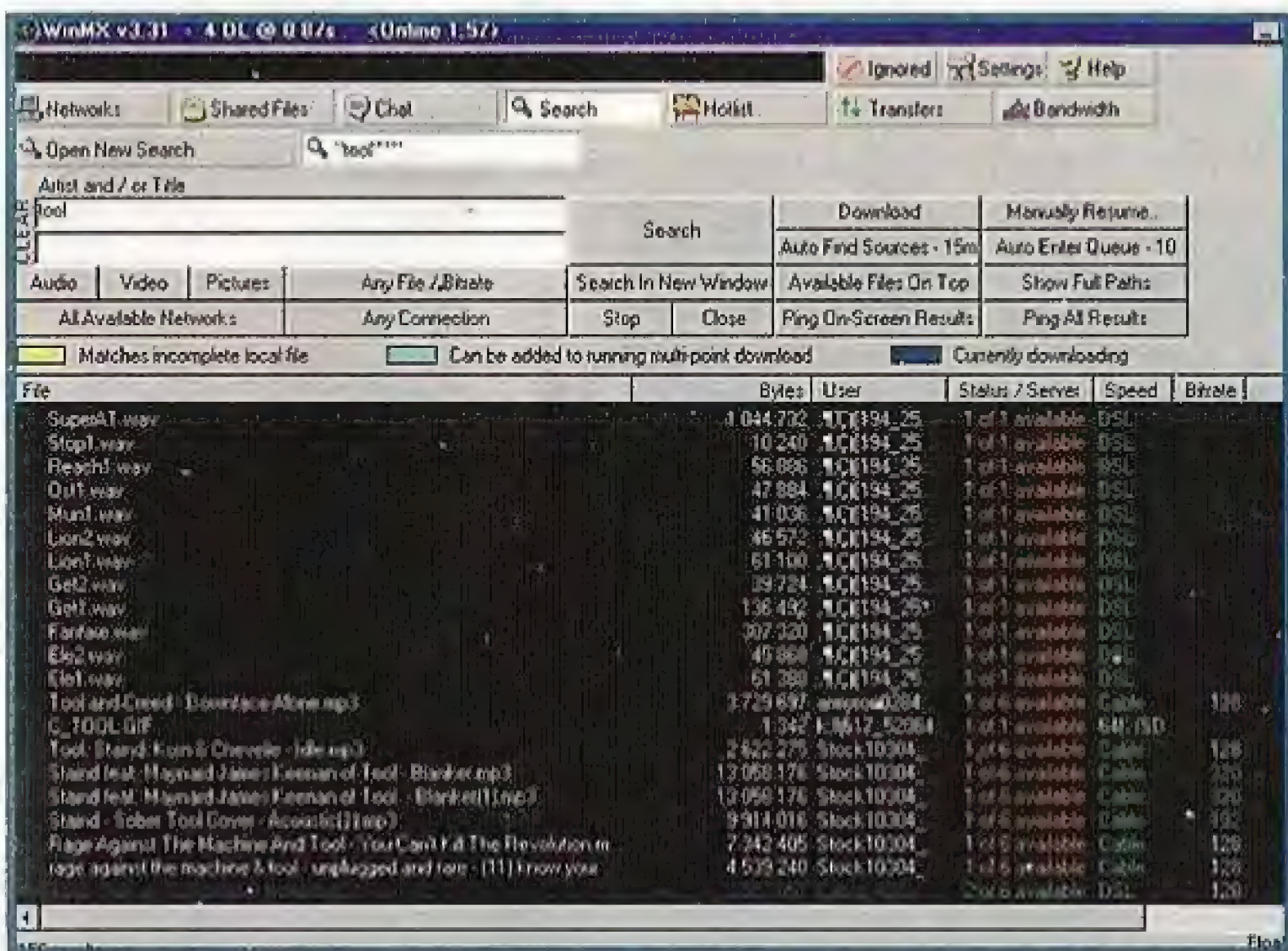
wet pierwsze emulatory (C64, MSX, GBC)! N-Gage dostata także port znakomitej przeglądarki internetowej Opera. Tak, wreszcie można przeglądać normalne strony internetowe na ekranie komórki!

## SONIC

**D**otarła do nas jedna z pierwszych gier na gro- wą platformę Nokii. SONICN to obok TOMB RAIDERA i PANDEMONIUM najbardziej promowany tytuł startowy. Niestety, nie jest to pozycja napisana specjalnie dla N-Gage, ale konwersja SONIC ADVANCE z GBA. Przygody najszybszego jeża świata mają swoich zwolenników na całym globie. Nic dziwnego – seria SONIC to jedno z najoryginalniejszych platformówek. Potwornie szybkie i bardzo efektowne. Niebieski jeź przyspiesza do setki chyba w 4 sekundy, co sprawia, że akcja jest niebywale dynamiczna. Jeśli dodasz do tego wspaniale zaprojektowane, ogromne, wielopoziomowe levele, to moc wrażeń zapewniona. Rampy, pętle, hopki, trampoliny, są tu nawet rurki, na których można wałęsać grinda – wszystko w szaleńczym pędzie. Etapy są bardzo różnorodne, a ich wystrój zmienia się jak w kalejdoskopie – tropikalna wy-



spa, fabryka, lunapark, zimowy krajobraz, ruiny itd. Co drugi poziom jesteśmy zmuszeni sklepać odwiecznego wroga Sonica, czyli złego dr Robotnika. Jak widzisz, nie ma czasu na nudę. Oprócz Niebieskiego Jeża, w grze dostępne są również inne postacie, przyjaciele Sonica: Amy, Tails i Knuckles. Każdy z nich ma nieco inne możliwości, np. Tails potrafi zamienić swój ogon w śmigielko i udawać helikopter. W porównaniu z edycją GBA, N-Gage'owy SONIC wypada nieco gorzej. Przede wszystkim dźwięk jest gorszej jakości, również animacja nie jest tak płynna, jakbyśmy sobie tego życzyli. Na szczęście o przycinaniu nie ma mowy, niemniej różnica jest zauważalna. SONICN może działać w trybie pełnoekranowym lub z szerokimi marginesami u góry i dołu. W pierwszym wypadku grafika prezentuje się znacznie ładniej, jednak pole widzenia jest mocno ograniczone. W drugim – przeszkadza niewyraźny obraz. Polecam tryb pełnoekranowy. SONICN to doskonała platformówka, aczkolwiek nie jest to gra, dla której warto kupić zabawkę Nokii. A to tylko z tego powodu, że na kilkakrotnie tańszym GBA prezentuje się ona zwyczajnie lepiej.





# Którędy do Sieci?

## - tańsze połączenia z Internetem

**C**eny polskiego Internetu należą do najwyższych na świecie. Jednak w najbliższym czasie nie ma co liczyć na ich radykalny spadek ani tym bardziej na wariant estoński, gdzie dostęp do Internetu jest gwarantowany przez konstytucję i gdzie każdy obywatel, jeśli tylko zechce, powinien mieć zapewnione wejście na Infostradę.

Na domiar złego, wszystko wskazuje na to, że po przystąpieniu Polski do Unii Europejskiej ceny mogą jeszcze wzrosnąć, ponieważ w ramach dostosowywania prawodawstwa usługi dostępne zostaną obłożone 22% podatkiem VAT (zamiast dzisiejszych 7%).

Mimo drożyzny na polskim rynku pojawia się coraz więcej ofert różnorodnego dostępu do Sieci. W tym artykule przedstawimy poszczególne opcje, z których może skorzystać polski internauta.

## Modem

Większość polskich użytkowników Netu wciąż korzysta z wolnych łączy telefonicznych. Nie trzeba chyba rozpisywać się o wadach połączeń dial-up. Internet przez modem jest wolny, drogi i niebezpieczny (dialekty). Jediną zaletą takiego rozwiązania jest jego dostępność na terenie całego kraju. Dla mieszkańców mniejszych miejscowości modem jest jedynym sposobem na korzystanie z internetowych zasobów.


Do niedawna monopolistą na rynku usług internetowych była ciesząca się fatalną opinią TP S.A. Od około roku internauci mogą jednak wybierać spośród kilku numerów dostępowych. Pierwszym niezależnym dostawcą, który





z wielką werwą zaczął walczyć o nowych klientów, była znana wszystkim internautom firma Onet.pl. Cena połączeń z numerem OnetKonekt 020 95 80 jest taka sama, jak w przypadku numeru 020 21 22 (numer TP S.A.). Utrzymane zostały także podziały czasowe: od godziny 6 do godziny 18 jeden impuls jest naliczany co 3 minuty połączenia, natomiast w dni wolne od pracy oraz w dni powszednie od godziny 18 do 6 – impuls jest naliczany co 6 minut. Cena za jeden impuls różni się w zależności od posiadanego pakietu telefonicznego TP S.A. Do korzystania z numeru OnetKonekt zachęcają dodatkowe usługi: specjalny dostęp do serwera gier, darmowy streaming – możliwość oglądania w Internecie TVN 24, konto e-mail oraz WWW o bogatszych niż darmowe opcjach. Poza tym Onet.pl oferuje użytkownikom OnetKonekt preferencyjny lub nawet darmowy dostęp do płatnych serwisów oraz zniżki na płatne produkty portalu.


## Instalujemy OnetKonekt








Możesz skorzystać z posiadanego już połączenia z Internetem, wejść na stronę <http://konekt.onet.pl>

***Polskich internautów jest z dnia na dzień coraz więcej. Niestety, wraz ze wzrostem liczby użytkowników nie maleją ceny dostępu do Sieci***




**Internet**  
 Pakiety  
 Usługi dodatkowe  
 Usługi uzupełniające  
 Cennik  
 Regulamin


**Televizja**  

**Telefony**  

**Oferta zintegrowana**  

**Programy Premium**  

**Promocje**  

**O ASTER**  

**Kontakt**

### = Dostępne pakiety Internetowe

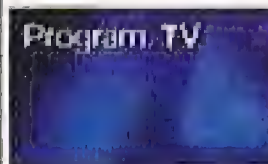
Nasza oferta internetowa skierowana jest do każdego. Dajemy Ci do wyboru kilka pakietów oraz wiele usług dodatkowych, dzięki którym możesz dowolnie stworzyć najlepszy dla siebie dostęp do Internetu.

Nazwa pakietu podstawowego	Twój Dom	Twój świat	Twoja Firma
Ściąganie danych	do 512 kb/s <sup>1</sup> + do 128 kb/s	do 1 Mb/s <sup>1</sup> + do 256 kb/s	do 2 Mb/s <sup>1</sup> + do 512 kb/s
Wysyłanie danych <sup>2</sup>	do 96 kb/s <sup>2</sup>	do 120 kb/s	do 120 kb/s
Konta e-mail / Adresy e-mail (klasy)	3 / 6 (2 na konto)	4 / 8 (2 na konto)	5 / 10 (2 na konto)
Dysk (e-mail + www)	30 MB	30 MB	50 MB
Adres IP	Adres IP z klasy publicznej lub prywatnej		
Max. liczba komputerów	2	5	31
Abonament miesięczny	118,99 zł	179 zł	569 zł

<sup>1</sup> Wzrost prędkości pobierania danych w czasie korzystania z pakietu. <sup>2</sup> Wzrost prędkości wysyłania danych w czasie korzystania z pakietu.

Usługi dodatkowe:
   
 - Oferty Zintegrowanej - programy i aplikacje
   
 - Pakiety - Pakiety z usługami
   
 - Usługi - Usługi

**Pakiet Twój Dom i Twój świat to pakiety skierowane do osób, które dotychczas korzystały z Internetu poprzez dial-up lub poza domem, w pracy, w szkole lub na uczelni. To także znakomity początek wspieranej przygody z Internetem.**



siąc świadczenia usługi. Limity czasu określone dla każdego Pakietu obejmują rzeczywisty czas połączeń z dokładnością co do sekundy. Niewykorzystany limit godzin w ramach Pakietu Internetowego w danym miesiącu nie jest przenoszony na następny miesiąc. Jeśli jesteś zainteresowany wykupieniem któregoś z Pakietów, zadzwoń czym prędzej do najbliższego biura TP S.A. lub zajrzyj na stronie <http://www.tpsa.pl>.



Możesz także ręcznie skonfigurować połączenie (dokładną instrukcję dla różnych systemów operacyjnych znajdziesz na stronie <http://konekt.onet.pl>), wpisując do nie-

Trzeci sposób to skorzystanie z „Konektora” – specjalnego programu do łączenia się z Internetem, który poza tym ma szereg innych użytecznych funkcji (na przykład skaner antywirusowy).

## Co na to TP S.A.?

Nasz etatowy monopolista również jakby się zreflektował i zrozumiał, że na Internecie można nieco zarobić. W związku z tym jakiś czas temu przygotował całkiem interesującą ofertę w postaci Pakietów Internetowych.

Pakiety Internetowe TP to komfort stałej liczby godzin dostępu do Internetu za ustaloną z góry opłatą. Pora dnia i dzień tygodnia nie gra roli – dopóki nie wyczerpie się limit czasowy, zawsze obowiązuje ta sama cena. Z usługi mogą skorzystać abonenci planów taryfowych Aktywnego i Standardowego oraz użytkownicy usługi ISDN Octopus S. W skład każdego pakietu wchodzi:

- dostęp do sieci Internet,
- aplikacja dostępowa ułatwiająca korzystanie z zasobów Sieci,
- skrzynka poczty elektronicznej o pojemności 10 MB.

– całonocowa pomoc konsultantów Contact Center  
pod numerem telefonu 0 801 321 123

W ramach Pakietów Internetowych TP S.A. oferuje cztery warianty usługi:

PAKIET 5 – pięć godzin w Sieci za 14 złotych miesięcznie.

PAKIET 15 – to piętnaście godzin surfowania po Internecie za 37 złotych miesięcznie.

PAKIET 30 – trzydziestogodzinny dostęp do interaktywnej Sieci za 64 złotych miesięcznie.

PAKIET 45 – korzystasz z Internetu przez czterdzieści pięć godzin za 85 złotych miesięcznie.

Po przekroczeniu limitu godzin opłaty są naliczane:  
– abonentom łącz. analogowych – według cennika

Pakietu Standardowego lub Aktywnego, w zależności od wybranego przez abonenta Pakietu;

— abonentom ISDN — według cennika Pakietu Standardowego.

Miesięczna opłata jest płatna z góry za każdy mie-

**Za darmo!**

■ Od sierpnia na krakowskim Rynku Głównym można bezpłatnie korzystać z bezprzewodowego dostępu do Internetu. Potrzebny jest tylko przenośny komputer wyposażony w kartę WiFi. Specjalna antena, którą umieszczono na Wieży Ratuszowej, obejmuje swym zasięgiem płytę rynku oraz ogródki znajdujących się dookoła kawiarni. Jeśli chcesz za darmo surfować po Sieci, jedź do Krakowa!

■ Za darmo dostęp do Internetu chcą także oferować restauracje Pizza Hut. Tu również trzeba mieć komputer wyposażony w kartę WiFi, jednak niezbędny do korzystania z Sieci sprzęt będzie można wypożyczać na miejscu.



## Neostrada

Dla bardziej wymagających użytkowników TP S.A. przygotowała interesującą ofertę szerokopasmowego dostępu do Internetu w technologii ADSL (ang. Asymmetric Digital Subscriber Line). Neostrada, bo o niej tu mowa, pozwala na pobieranie danych z szybkością do 512 kb/s. Do transmisji danych wykorzystywane są tradycyjne łącza telefoniczne. Dzięki asymetrycznemu przesyłowi pakietów (połączenie od użytkownika do serwera odbywa się z mniejszą prędkością) możliwe jest osiągnięcie dużo większych prędkości ściągania danych. Technologia ADSL pozwala również na jednoczesne korzystanie z Internetu i telefonu.

Co więcej, do końca października obowiązuje atrakcyjna promocja. W tym czasie instalacja Neostrady będzie kosztowała złotówkę, a miesięczny abonament 149 złotych brutto. Niestety, Neostrada dostępna jest tylko w niektórych miastach, a na instalację zestawu





## Sieć z gwiazd?

■ Ciekawym rozwiązaniem proponowanym przez Onet.pl jest przyspieszenie ściągania danych z Sieci za pomocą satelity.

■ Za 79 złotych miesięcznie możesz zwiększyć prędkości w kierunku serwer-użytkownik do 200 kb/s. Jak to działa? Przede wszystkim potrzebne są dwa kanały transmisji danych. Pierwszy to kanał zwrotny, którym użytkownik wysyła dane (tzw. „zapytania o dane”). Najczęściej rolę tę pełni modem podłączony do zwykłej linii telefonicznej.

■ Drugi to kanał satelitarny, przez który użytkownik otrzymuje dane z wykorzystaniem bardzo szybkiej transmisji satelitarnej, pozwalającej nawet na 10-krotne przyspieszenie pobierania danych (w porównaniu do tradycyjnego połączenia modemowego dial-up).



■ Koszt instalacji usługi to 199 złotych. Więcej informacji: <http://konekt.onet.pl/satelita/>

trzeba trochę poczekać (lub zamówić zestaw do samodzielnej instalacji). Więcej informacji na stronie <http://www.neostrada.pl>.

## TV kablowa

Bardzo popularnym sposobem łączenia się z Internetem jest stale łącze oferowane przez lokalnego operatora telewizji kablowej. Zalety takiego rozwiązania to stosunkowo szybki transfer danych, w większości przypadków wynoszący 128 kb/s, wolna linia telefoniczna oraz umiarkowana cena (miesięczny abonament to wydatek rzędu 80-300 złotych, w zależności od szerokości łącza). Największymi polskimi operatorami telewizji kablowej oferującymi dostęp do Sieci są Aster (dawna AsterCity) i UPC. Niestety, działają one tylko w największych miastach Polski. Mieszkańcom mniejszych miejscowości nie zawsze oferowane są podobne możliwości. Niemniej jednak dostęp za pośrednictwem kablówki szybko się rozpowszechnia i coraz

więcej nawet niewielkich operatorów oferuje usługi dostępne. Ilość tego rodzaju połączeń do Sieci szacuje się na około 50 tysięcy stacji roboczych. Opłata instalacyjna, w zależności od sieci, wynosi 300 - 500 zł (lub nawet mniej w ramach różnorodnych promocji). Więcej informacji: <http://www.upc.pl>, <http://www.aster.pl> lub w biurach obsługi twojego operatora.

## Sieć bez kabla

W niektórych miastach Polski (Warszawie, Krakowie, Poznaniu, Trójmieście i we Wrocławiu) można skorzystać z bezprzewodowego dostępu do Internetu dzięki łączności opartej na strukturze stacjonarnych bezprzewodowych pętli lokalnych (WLL – Wireless Local Loop). Usługę taką oferuje firma Tele2. Abonament miesięczny za współdzielone między trzech lub czterech użytkowników łącze o przepustowości 128 kb/s to wydatek rzędu 109 złotych miesięcznie. Większa ilość użytkowników równa się (do pewnego momentu) mniejszy abonament. Pięciu do siedmiu użytkowników podzieli się 256 kb/s i każdy z nich zapłaci 79 złotych miesięcznie. Dla ośmiu i dziesięciu użytkowników przewidziane jest 512 kb/s również za 79 złotych.

Na listach dyskusyjnych nieustannie trwają spory o jakość usług oferowanych przez Tele2. Użytkownicy (dokładna ich liczba jest znana tylko firmie) skarżą się przede wszystkim na niestabilność systemu i wolny transfer, który nigdy nie osiąga wartości maksymalnych. Choć są też oczywiście klienci zadowoleni z usługi. Więcej informacji na stronie: <http://www.tele2.pl>.

Usługi bezprzewodowe świadczą również mniejsi, lokalni operatorzy. Ofert szukaj w prasie lokalnej lub w Googlach (<http://www.google.com>, wpisz hasło: radiowy Internet oraz nazwę swojej miejscowości).

## Elektryczny Internet

Jednym z bardziej obiecujących sposobów łączenia się z Siecią jest dostęp uzyskiwany za pomocą gniazodka elektrycznego i specjalnego urządzenia dostępowego.

PLC, czyli Power Line Communications, to technologia, która pozwala wykorzystać do przesyłania danych istniejące sieci energetyczne. Technologia taka od jakiegoś czasu testowana jest w kilku zakładach energetycznych na terenie Polski, a od niedawna można skorzystać z takiego sposobu łączenia się z Internetem w niektórych dzielnicach Krakowa. Internet z gniazodka jest kilka razy szybszy niż przy wykorzystaniu modemu analogowego (średni transfer 200 kb/s).

Świadcząca takie usługi firma Pattern Communications oferuje swoim klientom cztery pakiety taryfowe zróżnicowane w zależności od ilości pobieranych danych. Najtańszy abonament kosztuje niewiele ponad 20 złotych i pozwala na ściąganie 100 MB miesięcznie. Najdroższa opcja pozwala na pobranie 10 GB danych za 105 złotych. Do opłat abonamentowych należy również doliczyć opłaty za dzierżawę urządzenia dostępowego (20 złotych) oraz opłatę instalacyjną i aktywacyjną (razem 105 złotych). Więcej informacji na stronie <http://pattern.pl>.

## Ustawienia modemu

■ **Porty COM.** Diagnostykę modemu zacznij od sprawdzenia ustawienia portów COM, ponieważ tutaj często zdarzają się błędy. Na wielu komputerach, mimo poprawnej instalacji modemu, przepustowość portów COM jest ustawiona na poziomie 9600 kbps, podczas gdy zainstalowany modem oferuje dużo większe możliwości. Dlatego właśnie dla używanego przez modem portu komunikacyjnego należy ustawić przepustowość maksymalną. Aby zmienić ustawienia portu (pokazane na przykładzie Windows XP) wybierz „Panel sterowania/System” i wejdź do zakładki „Sprzęt”, a następnie uruchom „Menadżera urządzeń”. Znajdź kategorię „Porty (COM i LPT)” i kliknij dwukrotnie na port komunikacyjny wykorzystywany przez modem (jeżeli nie jesteś pewny, z którego portu korzysta modem, możesz poniżej zmiany wprowadzić dla każdego portu komunikacyjnego COM). W zakładce „Ustawienia portu” znajduje się opcja „Liczba bitów na sekundę”. Ustaw dla niej wartość maksymalną – 115 200. W opcji „Sterowanie przebiegiem” ustaw parametr „Sprzętowe”.

■ **Bufory FIFO.** Kolejny etap to przejście do ustawień zaawansowanych. W tym celu kliknij na przycisk „Zaawansowane”. Zaznacz opcję „Użyj buforów FIFO”. Suwaki buforów wejścia/wyjścia ustaw na najwyższe wartości.

■ **Sterowniki.** Często podczas instalacji modemu system Windows nie potrafi prawidłowo rozpoznać urządzenia i instaluje do niego sterowniki standardowe. W takiej sytuacji modem będzie co prawda realizował połączenia, lecz nie będzie korzystał z jego funkcji sprzętowych (kompresja i korekta błędów) oraz pełnej szybkości transmisji. Ogranicza to znacznie możliwości sprzętu, dlatego pamiętaj, aby zawsze instalować najnowsze wersje sterowników oferowanych przez producenta twojego modemu. Odpowiednie pliki znajdziesz na firmowej stronie internetowej.

## Wady i zalety

### TP S.A.: modem

- + Najpopularniejsza i najbardziej dostępna metoda łączenia się z Siecią
- + Niewielkie koszty modemu (od około 50 zł)
- Niska prędkość połączenia
- Kiepska ochrona przed tzw. „dialerami”
- Wysoka cena, zwłaszcza w wypadku częstszego korzystania z Sieci
- Blokowanie telefonu w czasie surfowania

### TP S.A.: pakiety

- + Niższe koszty korzystania z Sieci
- + Łatwa dostępność usługi
- + Darmowe konto pocztowe
- Wszystkie wady dostępu modemowego
- Niewykorzystane minuty przepadają
- Nie można kupić kilku pakietów w czasie jednego okresu rozliczeniowego
- Nienormalnie wysokie ceny pakietów dla osób korzystających z najtańszych abonamentów TP S.A.

### TP S.A. Neostrada

- + Szybkie, wydajne, stałe łącze
- + Darmowe konto pocztowe
- Wysoka cena usługi
- Konieczność jednoczesnego płacenia za zwykły abonament telefoniczny
- Mała dostępność usługi

### Telewizja kablowa

- + Szybkie, wydajne, stałe łącze
- + Darmowe konto (konta) pocztowe
- + Dodatkowe usługi (ochrona firewallem, zwiększony transfer, publiczne IP i inne)
- + Zniżki przy korzystaniu z oferty TV kablowej
- Cena usługi mogłaby być niższa
- Mała dostępność usługi
- „Pułapki” w regulaminie korzystania z usług u niektórych operatorów

### Dostęp radiowy

- + Szybkie, wydajne, stałe łącze
- + Darmowe konto (konta) pocztowe
- + Dodatkowe usługi (ochrona firewallem, zwiększony transfer, publiczne IP i inne)
- Wysokie ceny usług
- Przy większej liczbie użytkowników gorsze parametry łącza
- Mała dostępność usługi

### Dostęp „elektryczny”

- + Szybkie, wydajne, stałe łącze
- Wysokie ceny usług
- Limity w ilości pobieranych z Sieci danych
- Bardzo mała dostępność usługi

### OnetKonekt – modem

- + Lepszej jakości łącza
- + Dodatkowe usługi (konto e-mail itp.)
- Takie same ceny usług jak w TP S.A.
- Konieczność płacenia zwykłego abonamentu



**Internet**

Zobacz naszą ofertę w zakresie sposobów łączenia się z Internetem. Od najprostszych, przeznaczonych dla początkujących użytkowników globalnej sieci, po zaawansowane pozwalające skorzystać ze wszystkich możliwości jakie daje Internet.

**Promocja Neostrady - Aktywacja i test za 1,07 zł z VAT!**

Tylko teraz Klienci mogą testować Neostradę przez 30 dni za symboliczną złotówkę. Po miesiącu będą mogli zrezygnować z usługi nie ponosząc dodatkowych kosztów. **więcej**

**Dostęp ogólnopolski**

To prosty sposób na surfowanie, dla początkujących użytkowników Internetu. Wystarczy połączyć się z numerem 0 20 21 22. **więcej**

**Pakiety internetowe TP**

Z pakietami internetowymi TP wiele zaoszczędzisz. Wybierz odpowiedni dla swoich potrzeb pakiet, a zaoszczędzisz w porównaniu ze zwykłym łączem dial-up. Aktywacja usługi jest bezpłatna, a z góry ustalony miesięczny abonament umożliwi Ci dostęp do Internetu po jeszcze niższych kosztach. Teraz możesz zamówić pakiet również przez Internet wypełniając **formularz**. **więcej**

**SDI - Stały dostęp do Internetu**

**Przydatne strony**

- Regulamin oraz cennik połączeń i usług
- Jak opłacić rachunek telefoniczny TP?
- Kalkulator połączeń
- Płatność TP
- Połączenia międzymiastowe
- Połączenia



# Underworld

**S**

zekspirowski dramat „Romeo i Julia” w wersji wampirycznej. Wyobraź sobie, że od tysięcy lat wśród ludzi żyją wampiry. Osobnicy ci wyglądają tak samo jak my, zwykli obywatele, tyle że są znakomicie wykształceni, niezwykle inteligentni i na swój sposób fascynujący. Niezwykle trudno oprzeć się ich zniechęcającemu urokowi i gracji, płynności, miękkości ruchów. Oprócz nich świat zamieszkują wilkołaki. Ród Lycanów cechuje prostota, ogromna siła i... nienawiść do wampirów. Nic dziwnego, że obie rasy od lat toczą ze sobą wojnę. Potajemnie. Tak, aby ludzie się nie kapnęli.

W „Underworld” dość naciągany punkt wyjścia dość szybko zamienia się w sprawnie opowiedzianą historię miłosną. Oto Selena (w tej roli Kate Beckinsale), młoda wojowniczka z klanu wampirów dowiaduje się, że wilkołaki planują dorwać pewnego człowieka. Postanawia wyruszyć jego tropem i... chyba się trochę zakochuje. Przy okazji broni Micha-

ela (Scott Speedman) przed zakusami porywaczy-morderców. Wpada też na trop wielkiej afery, która doprowadzić może do załamania równowagi pomiędzy wampirami a wilkołakami. Okazuje się bowiem, że w pewnym „laboratorium” trwają prace nad stworzeniem superrasy, posiadającej wszystkie zalety obu gatunków, ale pozbawionej ich wad...

Film broni się niesamowitym klimatem oraz gotyczną scenografią. Nastrój potęgują też efektowne wizualnie walki i złożony scenariusz, pełen rozbiegających się tropów oraz oryginalnych postaci. Oglądając „Underworld”, wielu graczy będzie miało wrażenie, że to BLOODRAYNE przeniesiona na duży ekran. I owszem, firma Majesco sprzedała prawa do ekranizacji swego przebojowego programu, lecz to jeszcze nie ten film...

## Gdzie jest Nemo

**P**o sukcesie „Toy Story” i „Potworów i spółki” studio Pixel stworzyło kolejną komputerową animację, ponownie podnosząc poprzeczkę w dziedzinie filmów animowanych.



„Gdzie jest Nemo?” jest typową disneyowską produkcją rodzinną o miłości ojca (Merlin) do syna (Nemo). Pewnego dnia Nemo zostaje złapany przez nurka i umieszczony w sklepie zoologicznym. Nadopiekuńczy i sfrustrowany Merlin wyrusza w wielką oceaniczną podróż, by uwolnić syna. Przez całą drogę towarzyszy mu zwirowana ryba cierpiąca na poważną chorobę umysłową. Schorzenie objawia się tym, że zapomina się o wszystkim, co wydarzyło się ledwie 3 minuty wcześniej.

Co może widza w filmie o rybie zaciękać i rozśmieszyć? Zapewne grupa anonimowych mięsożerców, której dowódcą jest paskudny rekin, a także postać żółwia tak wyluzowanego, jakby był



cały czas na haju. Niepodważalnym atutem filmu jest polska wersja językowa. Głównemu bohaterowi głosu użyczył Olaf Lubaszenko. Jego kreacja jest dobra, jednak nie przejdzie do historii tak jak rola Jerzego Stuha w „Shreku”. W „Gdzie jest Nemo?” trudno znaleźć coś szczególnie oryginalnego, jest to raczej zlepek sprawdzonych już dowcipów. Jednak najmłodszym widzom film powinien się spodobać.

## Perker Posey w Blade 3

Do obsady „Blade: Trinity” dołączył ostatnio Parker Posey. Ma on zagrać wampira, więcej szczegółów na razie nikt nie chce zdradzić. W trzeciej części pogromcy wampirów (Wesley Snipes) będzie musiał zmierzyć się z przywróconym do życia, najpotężniejszym wampirem świata – Drake’em. Wróg ten za pomocą specjalnego wirusa chce wytepić wszystkich krwiopicjów stojących mu na drodze.



## SWAT: Jednostka specjalna

**P**olicijny thriller w doborowej obsadzie, jeden z kilkunastu filmów, które w tym roku zarobiły w USA ponad 100 milionów dolarów. To znacząca suma – co ciekawe, tyle samo może zarobić śmieciek, który pomoże groźnemu mafioso wydostać się z łap policji. Nic dziwnego,



że sąd przydziela przestępcy przymusową opiekę w postaci niewielkiego oddziału SWAT. Obok doskonale znanego polskim widzom Samuela L. Jacksona jego członkami zostają: robiący błyskawiczną karierę aktor Colin Farrell („Telefon”, „Raport mniejszości”) oraz Michelle Rodriguez, jedna z dziewczyn występujących w „Resident Evil”...

Amerkańscy widzowie byli zachwyceni tempem, w jakim toczy się akcja. Krytycy docenili grę aktorów oraz trzymający się kupy scenariusz. Reżyser mówił o nim: „Tworząc teksty dysponowaliśmy wiedzą jeszcze większą niż prawdziwi członkowie SWAT. Ponadto dokładnie sprawdziliśmy, czy wszystko, co będzie widać na ekranie, jest możliwe do wykonania. Wymyśliliśmy sobie na przykład, że na moście wylądować odrzutowiec. Od razu zadzwoniliśmy do federacji lotniczej oraz do producenta tego



rodzaju samolotów. Potwierdzili nasze obserwacje. Zatrudniliśmy też wielu specjalistów, którzy uwiarygodnili nasze założenia. I tak naprawdę wszystko, co zobaczycie w SWAT, jest całkowicie możliwe.”

## GTA na ekranie

Studio Paramount zakupiło prawa do ekranizacji kultowej już gry Rockstar Games GRAND THEFT AUTO: VICE CITY. Reżyserem projektu ma zostać Uwe Boll („Alone in the dark”), zaś główną rolę przypadnie Rayowi Liottcie. Aktor ten brał udział w pracach nad grą – dubbingował głównego bohatera.

## Ponownie XXX

Rob Cohen rozważa propozycję wyreżyserowania drugiej części komedii sensacyjnej „xXx”. Na przeszkodzie stoi jego kontrakt z firmą Columbia Pictures, dotyczący filmu akcji pt. „Stealth”. Gdyby Rob był zbyt zajęty, chęć wyreżyserowania szpiegowskiego thrilleru wyraził Lee Tamahori („Śmierć nadejdzie jutro”). No panowie, kto pierwszy, ten lepszy!

\*\*\* Michał „Joel” Zacharzewski,  
Dawid Muszyński



# KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:BG841244E13).

Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać tapetę.

ALCATEL: OT 535; HITSUBISHI: TRIUM ECLIPSE; MOTOROLA: C350, 722, 723; NOKIA: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6600, 6800, 7210, 7250, 7500, 7910, N-GAGE; SAGEM: MYX5, MYX6; SAMSUNG: C100, V200; SIEMENS: M55, S55, S55i, SONY ERICSSON: T68, T301, T510, T610.

# SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON



SIEMENS: ZAMIĄST "L" WPISZ "D", NP. D815660E13  
NOKIA: WPISZ NUMER SPÓD OBRAZKA NP. L815660E13  
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIĄST "L" WPISZ "V", NP. V815660E13

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L815660E13).

# WIELKIE GRAFIKI NR 7928

ALCATEL, SIEMENS, ERICSSON



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:A651111E13).



WSZYSTKO  
NA TWOJĄ  
KOMÓRKĘ

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7228: 2,44 zł;  
numer 7428: 4,68 zł; numer 7928: 10,98 zł;  
Wszystkie ceny są z VAT.  
Usługa dostępna w sieciach IDEA, ERA, PLUS

Air Raid



Numer gry: 102E13  
Gra dostępna na telefonach:  
NOKIA SERIA 30  
NOKIA SERIA 40  
NOKIA SERIA 60  
SIEMENS COLOR

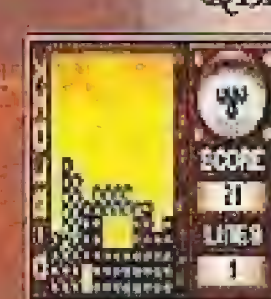


Numer gry: 85E13  
Gra dostępna na telefonach:  
NOKIA SERIA 30  
NOKIA SERIA 40  
NOKIA SERIA 60  
SIEMENS COLOR

Tennis Champion

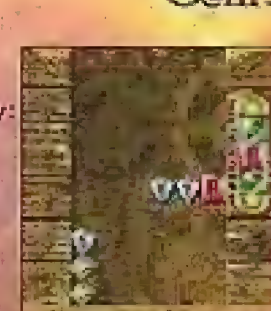


Numer gry: 100E13  
Gra dostępna na telefonach:  
NOKIA SERIA 30  
NOKIA SERIA 40

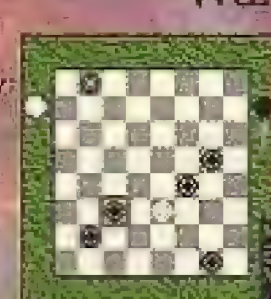


Numer gry: 97E13  
Gra dostępna na telefonach:  
NOKIA 3410  
NOKIA 6310i  
NOKIA SERIA 30

Gem Jam

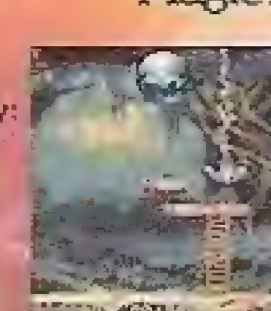


Numer gry: 72E13  
Gra dostępna na telefonach:  
NOKIA 3410  
NOKIA SERIA 30  
NOKIA SERIA 40  
NOKIA SERIA 60  
SIEMENS COLOR  
SAMSUNG C100



Numer gry: 10E13  
Gra dostępna na telefonach:  
NOKIA 3410  
NOKIA 6310i  
NOKIA SERIA 30  
NOKIA SERIA 40  
NOKIA SERIA 60  
SIEMENS COLOR

Magic Elements



Numer gry: 70E13  
Gra dostępna na telefonach:  
NOKIA SERIA 30  
NOKIA SERIA 40  
NOKIA SERIA 60  
SIEMENS COLOR



Numer gry: 64E13  
Gra dostępna na telefonach:  
NOKIA 3410  
NOKIA SERIA 30  
NOKIA SERIA 40  
NOKIA SERIA 60

# DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG

50 Cent, 21 Questions - K887625E13  
50 Cent, Gotta Make It To Heaven - K970345E13  
50 Cent, In Da Club - K808452E13  
50 Cent, P.I.M.P. - K974322E13  
50 Cent, Patiently Waiting - K974327E13  
50 Cent, What Up Gangsta - K970602E13  
Alizee, Jen ai marre - K834270E13  
Big Cyc, Dres - K884273E13  
Big Cyc, Każdy facet to świni - K671731E13  
Big Cyc, Świat według Klepskich - K659874E13  
Blur, Out of Time - K968138E13  
Bomfunk MC's, Freestyler - K671713E13  
Borysewicz, Kukiz, Bo tutaj ... - K795185E13  
Busta, M.Carey, I Know What You Want - K887627E13  
Dave Gahan, Dirty Sticky Floors - K887630E13  
DJ Bobo, Chihuahua - K894271E13  
DJ Quicksilver, Free - K974349E13  
Eminem, Without Me - K664820E13  
Evanescence, Bring Me To Life - K887631E13  
Ewelina Flinta, Żaluję - K841063E13  
Film: Desperado - K663480E13  
Film: Killer - K663475E13  
Film: Mission Impossible - K752942E13  
Groove Coverage, God is a girl - K970109E13  
Jeanette, Rock My Life - K970353E13  
Jennifer Lopez, I'm Glad - K974324E13  
Kate Ryan, Desenchante - K795316E13  
Kate Ryan, Libertine - K834273E13  
Kreskowska, Shrek - K834268E13  
Krzysztof Skiba, Każdy cos ma - K970587E13  
Linkin Park, Faint - K974328E13  
Madonna, American Life - K970612E13  
Metallica, Nothing Else Matters - K967773E13  
Metallica, St. Anger - K897638E13  
Missy Elliott, 4 My People - K974339E13  
Peja, Glucha noc - K939093E13  
Pudelsi, Winość Słowa - K974318E13  
Ricky Martin, Jaleo - K967771E13  
Robbie Williams, Something beautiful - K970501E13  
Robert Miles, Children - K887629E13  
Rocky, Eye of the Tiger - K671708E13  
Scooter, Messaja - K849157E13  
Scooter, Weekend - K849799E13  
Sean Paul, Get Busy - K887641E13  
Sean Paul, Give me the light - K887643E13  
Snap, Rhythm is a dancer - K841065E13  
Snoop Dogg, Beautiful - K974314E13  
Sonique, Can't Make Up My Mind - K974315E13  
Tatu, Nas nie dogoniat - K657848E13  
Vanessa Paradis, Joe le Taxi - K671727E13

ALCATEL: ZAMIĄST "K" WPISZ "AP", NP. AP808452E13  
ALCATEL OT 535: ZAMIĄST "K" WPISZ "AM", NP. AM808452E13  
SAMSUNG: ZAMIĄST "K" WPISZ "SA", NP. SA808452E13  
SONY ERICSSON: ZAMIĄST "K" WPISZ "SE", NP. SE808452E13

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:K671731E13).

# DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, ALCATEL, SONY ERICSSON, SAMSUNG

2 Pac, California Love - T636376E13  
50 Cent, In Da Club - T852114E13  
Afroman, Because I got high - T659772E13  
Alizee, Jen ai marre - T845951E13  
Bajm, Mysz i słowa - T927001E13  
Big Cyc, Dres - T959433E13  
Big Cyc, Każdy facet to świni - T643792E13  
Big Cyc, Świat według Klepskich - T591277E13  
Bobby McFerrin, Don't Worry Be Happy - T564296E13  
Bomfunk MC's, Freestyler - T523506E13  
Borysewicz, Kukiz, Bo tutaj jest jak jest - T822808E13  
Busta, M. Carey, I Know What You Want - T927004E13  
Coolio, Gangsta's Paradise - T559001E13  
DJ Bobo, Chihuahua - T843369E13  
Eminem, Without Me - T613894E13  
Evanescence, Bring Me To Life - T926999E13  
Ewelina Flinta, Żaluję - T830955E13  
Film: Beverly Hills Cop - T653933E13  
Film: Desperado - T591282E13  
Film: James Bond - T412153E13  
Film: Killer - T595444E13  
Film: Mission Impossible - T668068E13  
Film: Ojciec chrzestny - T307041E13  
Film: Ostatni Mohikanin - T639830E13  
Film: Rocky: Eye Of Tiger - T576914E13  
Film: Shrek - T582747E13  
Film: Terminator - T582744E13  
In-Grid, In Tango - T834992E13  
Jay-Z feat. Beyonce, Bonnie & Clyde - T847185E13  
Kate Ryan, Desenchante - T742315E13  
Kate Ryan, Libertine - T847198E13  
Kayah, Testosteron - T746359E13  
Kreskowska, Gumisie - T732064E13  
Kreskowska, Sasiedzi - T820735E13  
Las Ketchup, Asereje - T662348E13  
Leszcze, Kombinuj - T927002E13  
Linkin Park, Faint - T927005E13  
Linkin Park, Somewhere I Belong - T912524E13  
Los Del Rio, Macarena - T646717E13  
Lzy, Oczy szeroko zamknięte - T834994E13  
Members of Mayday, 10 in 01 - T732073E13  
Metalica, Enter Sandman - T363484E13  
Metalica, St. Anger - T926998E13  
Natasza St-Pier, Nos rendez-vous - T950577E13  
Natasza St-Pier, Tu Trouveras - T946373E13  
Nirvana, Come As You Are - T811118E13  
Peja, Glucha Noc - T965026E13  
Scooter, Weekend - T847193E13  
Sean Paul, Get Busy - T927007E13  
Serial: Cztery pancerni i pies - T915697E13  
Serial: Przyjaciele - T552310E13  
Serial: Stawka większa niż życie - T949102E13  
Serial: Twin Peaks - T859435E13  
Simon & Garfunkel, El Condor Pasa - T740457E13

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. T852094E13  
MOTOROLA: ZAMIĄST "T" WPISZ "H", NP. H852094E13  
SIEMENS: ZAMIĄST "T" WPISZ "D", NP. D852094E13  
SAMSUNG: ZAMIĄST "T" WPISZ "U", NP. U52094E13

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T1062E13).

# SMS - GŁOSOWY

ZASKOCZ ZNAJOMYCH I WYŚLIJ SMS NA TELEFON STACJONARNY!

WYŚLIJ SMS NA NR 7228 O TREŚCI SBS.E13:NR STACJONARNEGO:TREŚĆ SMSA (NP. SBS.E13:225551122: ZAPRASZAM NA IMPREZĘ O 21:30. BEDZIESZ?)

PAMIĘTAJ, ŻE NUMER TELEFONU STACJONARNEGO NALEŻY PODAWAĆ WRAZ Z NUMEREM KIERUNKOWYM NP.: 225551122

# GRY JAVA NR 7928

UWAGA!!!

Jeśli chcesz pobrać grę, koniecznie to przeczytaj!

Bardzo ważne jest, aby pobrać grę właściwą dla modelu Twojego telefonu. Jeśli nie chcesz mieć problemów z pobraniem gry najpierw upewnij się, że Twój telefon może łączyć się z WAP i masz także połączenie poprawnie skonfigurowane (jeśli nie - poproś o to operatora sieci). Aby pobrać grę właściwą dla Twojego telefonu uważnie przeczytaj poniższe instrukcje i zastosuj się do nich.

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY I ODPowiedniami literami. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JVNE64E13).

NOKIA 3410: PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVND" NP. JVND64E13  
NOKIA 6310i: PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNA" NP. JVNA10E13  
NOKIA SERIA 30: (3510i, 3530, 3550, 8910i (95x64)); PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNE" NP. JVNE64E13  
NOKIA SERIA 40: (3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 (128x128)); PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNB" NP. JVNB64E13  
NOKIA SERIA 60: (7650, 3650 (176x208)); PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVNS" NP. JVNS64E13  
SIEMENS COLOR: (S55, S55i, M55); PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVSC" NP. JVSC67E13  
SAMSUNG C100: PODAJ NUMER Z LITERAMI "JVSE" NP. JVSE72E13



## Jednym zdaniem...

### Java dziurawa

■ Polska grupa LSD, zajmująca się badaniem zabezpieczeń, wykryła poważną „dziurę” w bibliotekach **JAVA Virtual Machine** firmy **SUN**. Błąd pozwala między innymi na przejęcie kontroli nad zaatakowanym komputerem i np. skasowanie plików czy uruchomienie wirusa. Aby uniknąć niebezpieczeństwa, trzeba zainstalować najnowszą wersję Javy – 1.4.2 z <http://java.sun.com>.

### Nowe taryfy TP

■ Telekomunikacja Polska S.A. wprowadza nowe taryfy, mające według przedstawicieli firmy zachęcić klientów do częstszego korzystania z telefonów. Abonenci będą mogli między innymi wybrać połączenia tańsze o 50% niż do tej pory (weekendy oraz po godzinach szczytu) lub skorzystać z darmowych, nielimitowanych połączeń lokalnych i międzymiastowych. Szczegółowe informacje – [www.telekomunikacja.pl](http://www.telekomunikacja.pl).

### MS Office System

■ Microsoft rozpoczął sprzedaż nowego pakietu biurowego Office. Równocześnie ze światową premierą **Microsoft Office 2003** w naszych sklepach pojawi pakiet w polskiej wersji językowej.

### Kochaj, bo musisz

■ W chwili, gdy coraz więcej osób na świecie zastanawia się nad wykorzystaniem darmowych programów w biurach i administracji, nasze władze z wielkim zapalem zmuszają wszystkich (oczywiście za pieniądze podatników) do pokochania Windowsów i programów Microsoftu. Po Zakładzie Ubezpieczeń Społecznych, który nie uznaje istnienia żadnego innego systemu niż Okienka, kolej przyszła na Ministerstwo Edukacji i Sportu. Młodzież musi uczyć się wyłącznie obsługi Windows. Nie ma znaczenia fakt, że w przyszłości z tego powodu młodzi ludzie mogą mieć problemy ze znalezieniem pracy w UE, która zaczęła przechodzić na Linuksa. Nikt też nie spostrzegł, że Okna są dużo droższe, i wielu osób nie stać na kupno oryginalnej wersji systemu.

### Będzie proces?

■ University of Wisconsin z Madison oskarża firmę **SONY** o... nielegalne wykorzystanie w konsoli **PlayStation 2** rozwiązań opatentowanych przez Amerykanów w 1986 roku. Uczelnia domaga się między innymi odszkodowania oraz zaprzestania korzystania ze spornego patentu. Spełnienie drugiego warunku może być niemożliwe, bo wymagałoby przeróbki głównego procesora konsoli.

### Rewolucja, czy...

■ Na ostatniej konferencji prasowej Microsoftu przedstawiciele firmy wiele mówili o nowopowstającej wersji Windows – Longhorn. Sam Bill Gates zapewniał, że użytkowników czeka prawdziwa rewolucja (podobne zapewnienia słyszeliśmy już wiele razy). Zanim jednak nowe Okna trafią do sprzedaży, ciekawscy mogą poszukać wersji beta, które co jakiś czas „wyciekają” z Microsoftu...

## Bardziej elegancki Maxtor One Touch

O zewnętrznych dyskach twardych firmy Maxtor pisaliśmy już kilka razy. Aby pozostać wiernymi tej tradycji, i w tym numerze nie mogło zabraknąć kolejnej garści



informacji. A wszystko za sprawą producenta, który rozpoczął sprzedaż nowej, bardzo eleganckiej serii dysków Maxtor One Touch.

Na pierwszy rzut oka widać zmieniony wygląd obudowy urządzenia. Plastik został zastąpiony anodowanym aluminium, dzięki czemu napęd sprawia wrażenie bardziej solidnego i wytrzymałego. Zmodyfikowano także zasilacz i dodano wyłącznik na tylnej ścianie urządzenia. Do testów w naszej redakcji trafił „uboższy” – pozbawiony złącza FireWire – model, o pojemności 120 GB, przeznaczony głównie dla komputerów PC. Dysk wyposażono w złącze USB 1.1 / 2.0, co pozwala uzyskać transfer danych rzędu do 480

Mb/sec. Sercem urządzenia jest dysk twardy Ultra ATA 133 / 7200 obr. z 2 MB pamięci cache.

Napęd jest szybki, cichy i bardzo wygodny w obsłudze. Jego instalacja ogranicza się w praktyce do podłączenia zasilania i kabla USB. W zestawie znajduje się oczywiście także oprogramowanie pozwalające wykorzystać Maxtora do archiwizacji danych. W trakcie testów redakcyjnych urządzenie zachowywało się bezproblemowo, doskonale sprawdzając się przy takich zastosowaniach jak edycja plików wideo oraz przenoszenie dużych ilości danych. Jedynym minusem może być cena urządzenia, która wielu użytkownikom wyda się z pewnością wysoka.

**Maxtor One Touch 120 GB USB:**  
Sugerowana cena: 595,00 zł

## JackRabbit: combo, jakiego świat jeszcze nie widział...

Co jest największą wadą zwyczajnych pecetowych combo (nagrywarek CD-RW i odtwarzaczy DVD w jednym)? Na pewno fakt, że aby użyć ich z innym komputerem, trzeba rozebrać swój sprzęt. Jaką wadę mają zaś stacjonarne playery DVD? No cóż, są dosyć duże i nieporęczne... A osobiste odtwarzacze MP3? Te z kolei nie czytają płyt DVD i oczywiście nie są nagrywarekami. A gdyby tak połączyć te wszystkie urządzenia w jedno?

Inżynierowie z firmy Philips umieścili w jednej obudowie zewnętrzny CD-ROM x40, nagrywarkę CD-RW i napęd DVD x12 dla PC oraz stacjonarny odtwarzacz audio, MP3 i DVD. Po podłączeniu urządzenia

do PC złączem USB masz do czynienia z pełni funkcjonalnym combo, nagrywającym płyty z szybkością x32 (dla CD-RW x10). Oczywiście w pudełku znajduje się krążek CD z niezbędnym oprogramowaniem, pozwalającym wykorzystać wszystkie funkcje JackRabita – wśród aplikacji jest program odtwarzacz DVD oraz software do wypalania płyt CD. Aby przekształcić combo w stacjonarny odtwarzacz DVD/Audio/MP3, wystarczy podłączyć urządzenie do telewizora. W tym wypadku do sterowania urządzeniem służy pilot.

Podczas testów nie stwierdziliśmy żadnych nietypowych za-

chowań sprzętu – JackRabbit zachowuje się jak zwyczajny, stacjonarny odtwarzacz DVD, oferując wysokiej jakości obraz. Również funkcje napędu CD i nagrywarki działały prawidłowo.

**Wielofunkcyjny kombajn (nagrywarka CDR/W + odtwarzacz MP3 / DVD)**  
**Philips JackRabbit**

- Podłączenie do PC: USB 2.0
- Odtwarzane formaty: DVD + RW / SVCD / VCD / PhotoCD / Audio / MP3
- Nagrywarka CD x32 / CD-RW x10
- Pilot, funkcja OSD, wyjście słuchawek, wyjścia SVHS, analogowe i cyfrowe
- Cena: 999,00 zł



## Aurilium i wszystko gra

Użytkownicy komputerów zwracają raczej niewielką uwagę na to, co wydobywa się z głośników podłączonych do ich sprzętu. Dla kupujących PC najbardziej liczy się moc procesora i karty graficznej oraz ilość RAM. A co z kartą dźwiękową?

Wszystkim, którym słon nie nadeptało na ucho, firma Philips oferuje zewnętrzny procesor dźwięku 5.1 – PSC805 Aurilium. Urządzenie podłącza się do PC po-

zez złącze USB 2.0, dzięki czemu łatwo jest z niego korzystać zarówno w podróży (używając notebooka), jak i w domu lub w pracy. Produkt Philipsa nie tylko świetnie się prezentuje, ale i oferuje bardzo wysokiej jakości dźwięk. Pierwsze przetworniki audio, korzystające z portu USB, oferowały dosyć słabą jakość dźwięku – tutaj wszystko funkcjonuje doskonale i możemy cieszyć się dźwiękiem wysokiej klasy. Jeśli ktoś preferuje mocne uderzenie, może – dzięki wyjściom cyfrowym – podłączyć procesor do zewnętrznego wzmacniacza audio (np. kina domowego). Oczywiście poza tym standardowo dostępne są wyjścia słuchawkowe, liniowe oraz głośnikowe 5.1. Całości dopełnia oprogramowanie pozwalające na optymalne ustawienie dźwięku, włączanie i wyłączanie efektów 3D oraz zarządzanie urządzeniem.

Warto też wspomnieć o instalacji sprzętu – w praktyce ogranicza się ona do podłączenia kabla USB i włożenia do

CD płyty z oprogramowaniem. Jedyny minus, jaki zauważyliśmy, to niewielka waga procesora. Podczas obsługi urządzenia przy pomocy guzików rozmieszczonych na obudowie Aurilium „ślizga” się po biurku i trzeba go przytrzymywać drugą ręką. To jednak jedyny mankament.

Zewnętrzna karta dźwiękowa Philipsa doskonale sprawdzi się nie tylko w grach (procesor obsługuje technologie EAX, DS3D i A3D), ale też podczas słuchania muzyki i oglądania na PC filmów DVD.

**Zewnętrzny procesor dźwięku 5.1**  
**Philips Aurilium PSC 805**

- Podłączenie do PC: USB 2.0
- Wejścia/wyjścia: mikrofon, słuchawki, liniowe, cyfrowe optyczne i elektryczne
- Obsługa: DS3D, EAX, A3D
- Wymagania: Windows XP lub Windows 2000
- Sugerowana cena: 419,00 zł





## Wyłącznie dla orłów

Firma Manta Multimedia postanowiła uszczęśliwić wszystkich korzystających z pakietu MS Office – to dla nich bowiem przeznaczone są Euro Office Keyboard for XP oraz Turbo Office Keyboard for XP. Obydwa modele klawiatur wyposażono w dodatkowe przyciski funkcyjne, a wersję Turbo dodatkowo w dwa potencjometry służące do przewijania ekranu oraz do regulacji głośności w aplikacjach multimedialnych.

Klawiatury prezentują się bardzo elegancko i nowoczesnie. Klawisze są rozmieszczone wygodnie, mają odpowiedni rozmiar, możliwe jest regulowanie kąta nachylenia sprzętu przy pomocy standardowych nóżek. W trakcie pracy na jaw wychodzą co prawda drobne niedoróbki utrudniające obsługę, lecz nic nie jest idealne. Na pewno producent powinien zadbać o poprawienie sterowników – te dostarczone wraz z klawiaturami nie mają bardzo przydatnej funkcji

dowolnego definiowania działania klawiszy dodatkowych. Co prawda urządzenia przeznaczone są do pracy z pakietem Office i mają przypisane funkcje

Worda czy Outlooka, jednak wielu użytkowników wołałoby zapewne zmienić te ustawienia. Poza tym plastik, z którego wykonano klawiatury, mógłby być trochę sztywniejszy – podczas pracy mieliśmy wrażenie, że produkty Manty są bardzo delikatne i łatwo je uszkodzić. Pomysł wyprodukowania klawiatur wyposażonych w dodatkowe klawisze funkcyjne nie jest



niczym nowym – wiele firm oferuje tego typu wyroby. Miło, że Manta Multimedia postanowiła zaistnieć na tym polu. Trzeba tylko poprawić drobne błędy, i będziemy mieli do czynienia z niezłej klasy, niedrogimi klawiaturami.

### Klawiatury z serii Office:

- Euro Office: 119,90 zł
- Turbo Office: 149,90 zł



## KONKURS SMS

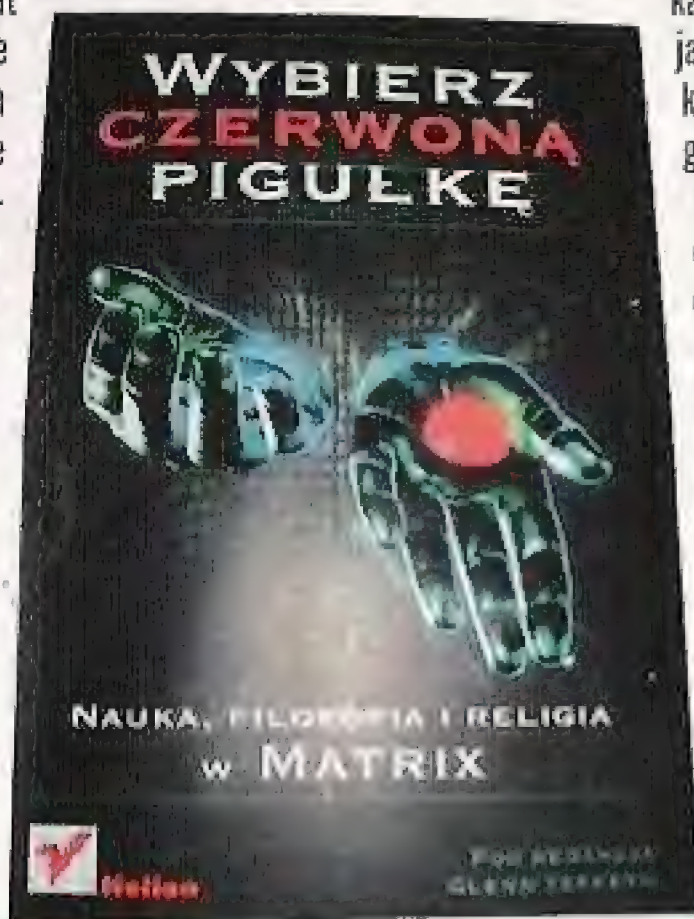
Czy chcesz wygrać jedną z klawiatur multimedialnych Manty? Jeśli tak, weź udział w naszym konkursie SMS. Pod numer 7164 wyślij wiadomość o treści **CL.MM.#** (zamiast # wpisz **TAK** lub **NIE**), odpowiadając na pytanie: Czy Manta Multimedia oferuje akcesoria dla PlayStation?

Na rozwiązanie czekamy do końca listopada. Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT. Usługa dostępna w Sieciach Idea, Era i Plus

## Wybierz czerwoną pigułkę...

Z czym ci się to kojarzy? Tak, oczywiście, masz rację – chodzi o MATRIX. Tym razem masz okazję zgłębić wiedzę na temat świata Matrycy nie w kinie, ale dzięki wydawnictwu Helion (wydawcy książek o tematyce komputerowej, m.in. znanej serii „Biblia” czy „Vademecum profesjonalisty”). „Wybierz czerwoną pigułkę” to zbiór tekstów rozkładających film braci Wachowskich na czynniki pierwsze. Dowiesz się tu na przykład, czym naprawdę jest Matrix i dlaczego gatunek ludzki jest zagrożony. Czy Matrix to efektowna mieszanka kina akcji, filmów kung-fu i science-fiction, czy kryjąca w sobie wiele warstw filozoficzna opowieść o zde-

humanizowanym świecie? Autorzy zastanawiają się też, czy przypadkiem i my sami nie jesteśmy baterijkami albo po prostu symulacją jakiegoś wrogiego systemu komputerowego. Brrr, brzmi groźnie. Jeżeli jesteś miłośnikiem Matrycy, znajdziesz tu coś dla siebie. Jest tylko jeden problem: „Wybierz czerwoną pigułkę” to książka trudna, czasami nawet bardzo. Ale przecież wcale nie jest prosto odpowiedzieć na pytanie, czy wszyscy żyjemy w Systemie...

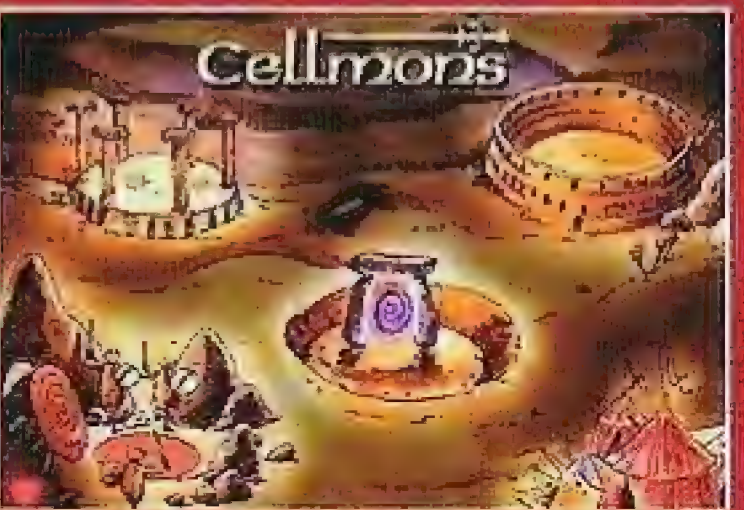


### Wybierz czerwoną pigułkę

- Wydawnictwo Helion
- 288 stron
- cena 29,90 zł

## Potwory atakują

Cellmons, czyli Komórkowe Potwory (ang. Cellular Monsters), to gra karciana przypominająca Magic The Gathering, rozgrywająca się w magicznym świecie prehistorycznej Eterii. Zabawa polega na toczeniu pojedynków z innymi graczami z całego świata poprzez komputer z dostępem do Internetu lub telefon komórkowy wyposażony w Javę albo GPRS (o grze pisaliśmy już w CLICK! 7/03). Przez te kilka miesięcy program przeszedł gruntowne zmiany. Rozwinięto system



gry, oprawę graficzną i dźwiękową wzbogacono o nowe elementy, rozbudowano interfejs użytkownika. Poprawiono też AI komputerowych przeciwników i stworzono Arenę, na której można toczyć dodatkowe pojedynki. Zaimplementowano możliwość tworzenia klanów. Teraz Cellmons wkracza w fazę testów Beta 1. Jeżeli chcesz zostać testerem programu, odwiedź stronę [www.cellmons.com](http://www.cellmons.com). Tam uzyskasz wszystkie niezbędne informacje. Miłej zabawy!

## Gryzonie Labteca



Labtec nie jest może specjalnie znany na polskim rynku, warto jednak zapoznać się z jego produktami, bo w ofercie firmy znajdują się ciekawe i niedrogie modele myszek. OPTICAL MOUSE to prosty gryzoń posiadający trzy klawisze (w tym jeden w rolce). Mysz doskonale leży w dłoni i podczas użytkowania nie sprawia najmniejszych problemów, dając się gładko prowadzić. Czułość sensora optycznego (rozdzielczość 800 dpi) zapewnia wysoką precyzję działania. Kolejną myszą jest WHEEL MOUSE. Podobnie jak poprzedniczka, jest to mysz na kablu, ale nie jest to już gryzoń optyczny a kulkowy. W dzisiejszych czasach nie wywołuje to zachwytu. Oryginalnie za to wygląda rolka służąca jako przycisk – jest ona podświetlana! Poza tym WHEEL MOUSE posiada dodatkowe dwa klawisze.

MINI WIRELESS OPTICAL MOUSE to optyczna, bezprzewodowa myszka o niewielkich rozmiarach. Ten model świetnie nadaje się do używania z przenośnymi komputerami. Odbiornik (umieszczony w porcie USB) jest bardzo mały, a na czas transportu można go schować w spodniej części myszki. MINI WIRELESS wyposażona została w trzy przyciski oraz rolkę. Zasięg działania jest całkiem duży – około 2 metrów od odbiornika. Mimo małych rozmiarów mysz świetnie leży w dłoni. Na koniec mamy prościutką 3-BUTTON MOUSE – zwyczajną, starego typu myszkę. Kabel, kulka, trzy przyciski, brak rolki – prościej być nie może.



### Myszki Labtec

- Optical Mouse: 75,00 zł
- Wheel Mouse: 35,00 zł
- Mini Wireless Optical Mouse: 145,00 zł
- 3-Button Mouse: 17,00 zł
- Dystrybucja: Logitech, [www.logitech-sklep.pl](http://www.logitech-sklep.pl)

## Jednym zdaniem...

[www.click.pl](http://www.click.pl)

Z radością informujemy, że działa już strona WWW naszego pisma. Pod adresem [www.click.pl](http://www.click.pl) znajdziecie najświeższe wiadomości o CLICKU!, newsy oraz dział download z najnowszymi demami, patchami i dodatkami do gier. W ciągu najbliższych tygodni nasza witryna będzie dalej rozbudowywana. Zapraszamy!



## Bez Messengera

Najbliższe uaktualnienie dla Windows XP – Service Pack 2 – według zapowiedzi Microsoftu zablokuje... Windows Messengera. Okazało się bowiem, że tą drogą bardzo łatwo można było atakować komputery – a dotychczasowe zabezpieczenia przygotowywane przez korporację okazywały się nieskuteczne. Aby więc ostatecznie pozbyć się problemu, Microsoft postanowił całkowicie „wyłączyć” złe działające usługi systemowe – jak dobrze, że w ten sposób nie postępują inne firmy... Mogłoby się okazać, że w samochodzie, który ma słabe hamulce, całkiem się je likwiduje, a kierowcom nakazuje jazdę z szybkością 5 km na godzinę...

## Cichy zabójca...

Instalacja Mandrake Linuxa 9.2 na części komputerów może okazać się zabójczą dla sprzętu! Błąd dotyczy komputerów wyposażonych w napędy CD-ROM firmy LG. Przyczyną kłopotów jest instrukcja wysyłana do napędu przez program, powodująca jego zablokowanie. Według producenta systemu, winę za to ponosi LG, gdyż „jego napędy nie są w 100% zgodne ze standardem ATAPI”.

## Zimą taniej?

Najwięksi producenci procesorów – AMD oraz Intel – prawie jednocześnie postanowili obniżyć ceny niektórych swoich produktów. Oczywiście celem takiego działania jest zachęcenie klientów do większych zakupów. Nic dziwnego, Święta już niedługo i zapewne wiele osób chciałoby znaleźć pod choinką upragniony komputer – a jak powszechnie wiadomo, PC bez procesora kiepsko działa...

## Diamond wraca!

Popularny w latach 90. producent kart graficznych, Diamond Multimedia, powraca na rynek. Wkrótce w sprzedaży mają pojawić się karty Viper (dla entuzjastów gier) oraz Stealth (dla profesjonalistów). Diamond zapowiada, że będzie zachowywał neutralność – tzn. jego karty będą korzystały zarówno z układów nVidia, jak i ATI.



## Jednym zdaniem...

### Gates w Polsce!

■ W połowie października nasz kraj odwiedził założyciel Microsoftu, William H. Gates. Twórca Windows spotkał się ze studentami oraz podpisał umowę z polskim rządem, regulującą udział naszego kraju w Government Security Program. Dzięki temu **Polska uzyska dostęp do wszystkich kodów oraz zabezpieczeń zastosowanych w Windowsach.**

### UE o Sieci

■ Największe firmy telekomunikacyjne świata prowadziły rozmowy z Komisją Europejską w sprawie przyspieszenia rozbudowy sieci szerokopasmowych w państwach Zjednoczonej Europy. Zgodnie z wolą UE, **dostęp do Internetu powinien być usługą masowo dostępną**, co pozwoli Europie nadgonić przodujące pod tym względem USA. Jest także szansa, że we wszystkich krajach „piętnastki” zostanie zniesiony podatek VAT na usługi dostępu do Sieci. To niewątpliwie poprawiłoby humor polskim internautom, którzy i tak płacą sporo za korzystanie z Internetu, a do tego są straszeni kolejną podwyżką...

### Wiemy lepiej

■ IBM zapowiedziało, że z końcem miesiąca rozpocznie sprzedaż **tonerów do drukarek... HP.** Koncern spod znaku niebieskiego jabłuszka dodatkowo pochwalił się, że jego produkty będą „tańsze oraz lepsze niż oryginalne”. Ciekawe, czym odwzajemni się „Big Blue”?

### Ferrari + Acer

■ Firma Acer, z okazji zwycięstwa Ferrari w klasyfikacji konstruktorów samochodów Grand Prix Formuły 1, postanowiła wypuścić specjalny model notebooka. Sercem komputera wyposażonego w krwistoczerwoną obudowę z logo tańczącego konika będzie procesor AMD. Acer niestety na razie nie zdradził, jaki model... Oby się nie okazało, że wyścigówka ma silnik malucha.

### Dla snobów

■ Siemens zaprezentował cztery kolejne modele komórek przeznaczone dla tych, którzy uwielbiają wyróżniać się wśród szarego tłumu. O nowych aparatach wiadomo tylko, że mają kolorowy wyświetlacz i **niesamowity wygląd.** Dodatkowo model oznaczony cyfrą 8 jest w pełni sterowany głosem, a także posiada wbudowane radio. Telefony będą dostępne w wybranych sklepach oraz w Sieci. Jeśli więc chcesz kupić eleganckiego „kota w worku”, szukaj Siemensów Xelibri.

### Nowa Mozilla

■ W Sieci pojawiła się kolejna wersja pakietu Mozilla (oznaczona cyferką 1.5), przeglądarka WWW Mozilla Firebird 0.7 oraz klient poczty i grup dyskusyjnych Mozilla Thunderbird 0.3. Oprogramowanie nadal jest darmowe, choć istnieje także możliwość zamówienia go w wersji na CD – za niewielką opłatą.

## Nowości z Logitecha

**B**yło już „Z archiwum X”, teraz pora na... głośniki X. Pod tą tajemniczą nazwą kryje się nowy sprzęt Logitecha. Według zapewnień producenta, najnowsze modele oferują bardzo dobre parametry akustyczne za rozsądną cenę. Rodzina X będzie zawierała szeroką gamę produktów – od tradycyjnych głośników 2.0 do zestawów 6.1. Warto wspomnieć także, że „iksy” nie tylko będą dobrze brzmieć, ale i atrakcyjnie wyglądać.

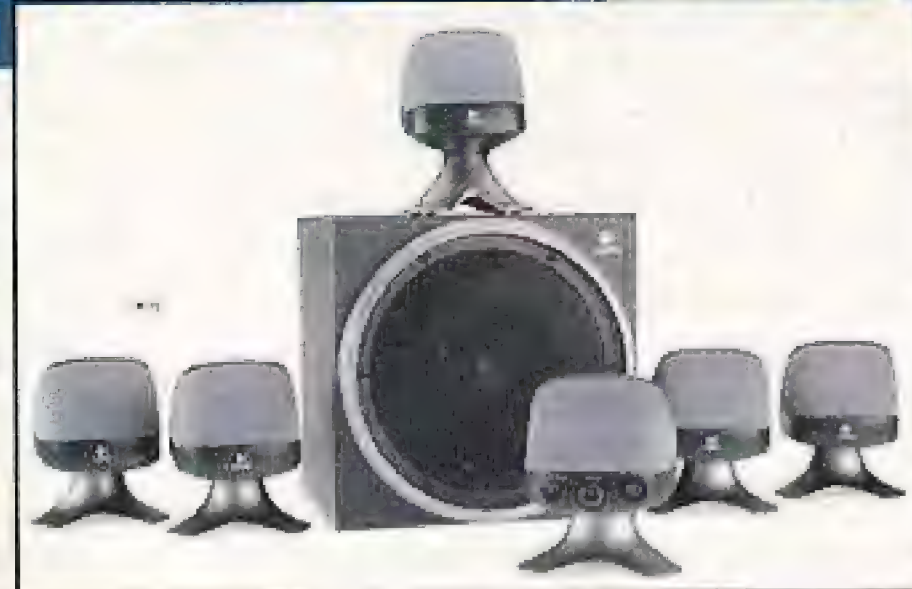
Najwyższy z modeli, X-620, składa się z 6 głośników satelitarnych oraz subwoofera. Łączna moc rzeczywista wynosi tutaj 70 W, zaś konstrukcja satelitów sprawia, że dźwięk rozchodzi się wyjątkowo równomiernie. Ciekawostką jest także przełącznik, który pozwala na odtwarzanie dźwięku w standardach 4.1, 5.1 lub 6.1.

Pod nazwą X-220 kryje się uniwersalny zestaw 2.1, doskonale sprawdzający się w domu lub w biurze. Podobnie jak w X-620, głośniki mogą być zawieszane na ścianie lub ustawione np. na biurku.



Do mniej wymagających użytkowników skierowany jest X-120 – najtańszy i najprostszy zestaw głośników w ofercie Logitecha. Mimo niewielkich rozmiarów, X-120 posiada moc 5 W. Jego zaletą jest też możliwość regulacji nie tylko głośności, ale i tonów wysokich oraz niskich, a także wprowadzone na zewnątrz jednego z głośników wyjście słuchawkowe.

Dla miłośników eleganckich i nowoczesnych rozwiązań Logitech przygotował zestaw diNovo, służący do sterowania komputerem z wykorzystaniem technologii Bluetooth. W skład diNovo wchodzi ultrapiaska klawiatura, ergonomiczna myszka oraz odłączalny blok klawiszy numerycznych, który służy jednocześnie jako bezprzewodowy pilot i komunikator z ekranem LCD. Całość funkcjonuje bez kabli, dzięki wykorzystaniu wspomnianej



wcześniej technologii Bluetooth. W komplecie jest też podstawka pod myszkę, będąca jednocześnie ładowarką i koncentratorem Bluetooth, pozwalającym podłączyć do komputera dowolne urządzenie korzystające z technologii bezprzewodowej.

Pad numeryczny z ekranem LCD może służyć jako centrum komunikacji multimedialnej. Dzięki niemu można między innymi podglądać wiadomości z komunikatorów internetowych czy SMS'y.

#### Sugerowane ceny zestawów:

Logitech X-620: 595,00 zł

Logitech X-220: 255,00 zł

Logitech X-120: 155,00 zł

Logitech diNovo Media Desktop: 1266,00 zł

## Największy, najszybszy, najdroższy...

**G**dzie znajduje się najszybszy komputer w Polsce? – na to pytanie odpowiedź zna niewielu rodaków. Nie jest to ani stolica Polski, ani miasto będące jej historycznym poprzednikiem. Najszybszy komputer uruchomiono przy Politechnice Gdańskiej w Centrum Informatycznym Trójmiejskiej Akademickiej Sieci Komputerowej. Większość ludzi wyobraża sobie superkomputer jako olbrzymich rozmiarów jednostkę, przypominającą segmenty szaf poustawianych naprzeciw siebie i scalonych płatami kolorowych kabli oraz wtyczek. Wizja ta jest odległa od prawdziwego wyglądu maszyny. W rzeczywistości składa się ona z kilkudziesięciu mniejszych jednostek, które łączy specjalne oprogramowanie. Urządzenie znajduje się na liście stu najszybszych komputerów na świecie – zajmując szesnaste miejsce. Jedną z największych jego zalet jest fakt, że komputer co kilka lat można modernizować. Klaster, bo tak fachowo określa się tego typu maszynę, posiada aż 256 procesorów umieszczonych na 128 serwerach. Superkomputer wykorzystuje do pracy oprogramowanie



Linux. Całkowity koszt przedsięwzięcia to około 3,2 mln zł. Komputer zostanie wykorzystany do przeprowadzania skomplikowanych obliczeń naukowych, co przyczyni się do znacznego skrócenia pracy polskich naukowców. Eksperci gdańskich szkół będą wykorzystywali maszynę przede wszystkim na potrzeby państwa, ale już zapowiedzieli, że urządzenie udostępnią również zaprzyjaźnionym sąsiadom.

## CD Shower

**P**odczas kąpieli miło jest posłuchać relaksującej muzyki, ale przebywanie w wannie z walkmanem na uszach nie jest wskazane. O ile siedząc w niej można posłuchać melodii płynącej z radia podłączonego w łazience, o tyle pod prysznicem praktycznie niewiele słychać prócz szumu wody. Idealnym rozwiązaniem problemu staje się zakup wodoszczelnego radia z odtwarzaczem płyt CD. Nie strasze mu zachlapania wodą lub wstrząsy. Specjalny haczyk umożliwia powieszenie urządzenia bezpośrednio pod prysznicem. Odsłuchiwanie plików MP3 również nie sprawia najmniejszego problemu dzięki wbudowanemu, nowoczesnemu funkcjom. Standardowo mechanizm został wyposażony w zegarek z alarmem. Czasem przyda się dzwonek, który przypomni ci, że kilku innych domowników również pragnie skorzystać z ciepłej wody i mydła (a może i radia?).



# HOT NEWS @

■ **Napster powrócił!** Ta wiadomość ucieszy miłośników muzyki, którym leżka w oku kręci się na myśl o dawnym portalu. Ponownie zawiera ogromne ilości plików MP3, których biblioteka z czasem jeszcze się powiększy. Internauci korzystający ponownie z jego dóbr mają nadzieję, że jeden z najchętniej odwiedzanych kiedyś portali znów zagości na szczycie listy najczęściej przeglądanych stron WWW. W tym wypadku koniec okazał się nowym początkiem...

■ Użytkownicy posiadający nagrywarki często przywiązują dużą wagę do wyglądu kupowanych płyt CD. Popyt na towar skłania firmę do pozyskiwania klientów za pomocą eleganckich etykiet. Firma BenQ wprowadza nową linię

plyt dla fanów futbolu oraz kolekcjonerów muzyki. Liczba rodzajów zdjęć na etykietach w miarę upływu czasu będzie coraz większa. Poza ładnym wyglądem cedecki posiadają prędkość odczytu aż x52, przez co są nie tylko estetyczne, ale i szybkie.

■ Na rynku japońskim pojawił się najnowszy system chłodzenia wodą dla procesorów Pentium 4, Athlon 64 i Opteron. Jego wygląd jest naprawdę imponujący. Aquarius III niebawem powinien pojawić się w europejskich sklepach, a jego cena wyniesie ok. 1200 zł. Aby zainstalować go, potrzebny jest dobrej klasy procesor: Intel P4, AMD K8 Opteron lub

Athlon 64. Szczegóły odnośnie nowszej wersji Aquariusa znaleźć możesz pod adresem [www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com).

■ Firma Apple poinformowała, że w najnowszej wersji systemu dla Macintosha – Mac OS X – wykryto poważny błąd, mogący spowodować utratę danych zapisanych na dysku zewnętrznym. Do czasu opracowania odpowiedniej łatkii Apple zaleca ostrożność lub... niekorzystanie z niektórych modeli dysków, wyposażonych w chipset Oxford Semiconductors i podłączanych przez złącze FireWire.



## Spam wykończy pocztę elektroniczną?

**O**kazuje się, że spam jest głównym powodem, dla którego ludzie są coraz bardziej zniechęceni do wykorzystywania dóbr poczty elektronicznej. Aż jeden na czterech użytkowników korzystających z wirtualnych listów twierdzi, że sprzątanie skrzynki to czynność męcząca, a zarazem irytująca. Z tego powodu o wiele rzadziej zagląda do programów typu Outlook Express. Z nierozwiązanym dotąd problemem postanowił zmierzyć się rząd włoski, wprowadzając grzywny w wysokości 90 tysięcy euro oraz karę więzienia za masowe rozsyłanie niechcianych listów. O skuteczności sankcji karnych przekonamy się niebawem. De-

nervujące maile najczęściej zawierają treści pornograficzne – co niektórych zachęca do korzystania z poczty, a resztę wręcz odpycha od przeglądania kolejnych ofert pokroju różowych landrynek. Wiesz, co jest najciekawsze? Prawie połowa ankietowanych przyznała się podczas przeprowadzania statystyk, że odpowiada na niechciane e-maile, a około 7 procent zamawia produkty lub usługi im oferowane! Pozostaje tylko zapytać: skoro naokoło dudnią o szkodliwości spamu, to skąd się bierze tylu naiwnych ludzi? Wszyscy wszystko wiedzą, ale i tak większość sobie szkodzi. Nie zapominaj i ty, że ciekawość prowadzi do piekła :-)



## Palantiry XXI w.

**M**łośnicy „Władcy Pierścieni” Tolkiena zapewne pamiętają magiczne palantiry pozwalające komunikować się na odległość. Na pomysł zbudowania urządzeń tego typu wpadli teraz Brytyjczycy, tworząc system Tholos. Pod tą nazwą będą kryły się okrągłe budynki, których ściany zostaną wyłożone gigantycznymi ekranami. Na wyposażeniu znajdą się też kamery i mikrofony kierunkowe. Kolejny z Tholosów powstanie w Wiedniu, zaś następne do 2008 roku w 16 innych regionach świata. Mieszkańcy miast będą za darmo mogli oglądać odległe miejsca na Ziemi komunikując się ze sobą...



## Jednym zdaniem...

### Rekord szybkości

■ Naukowcom udało się pobić kolejny rekord świata, jeśli chodzi o prędkość transmisji danych w Internecie. Badacze przesłali 1.1 terabajta informacji z prędkością 5.44 Gbit/sek. Odpowiada to przeniesieniu zawartości płyty CD w ciągu sekundy lub DVD w czasie 7 sekund! Warto wspomnieć, że użytkownicy domowych łącz szerokopasmowych dysponują 20. tysięcy razy mniejszą szybkością...

### Czyj to pomysł?

■ Firma Creative, znany producent akcesoriów komputerowych, wpadła na dość odważny pomysł... opatentowania odtwarzacza MP3! Firma złożyła wniosek, w którym domaga się uznania własności pomysłu, w oparciu o który powstał Nomad Muvo. Gdyby tak się stało, inni producenci nie mogliby tak łatwo wytwarzać „graików” korzystających z wbudowanej pamięci RAM.

### „Inni” lepsi...

■ Marzeniem wszystkich producentów jest mieć jako klientów ludzi, którzy zarabiają więcej niż wynosi przeciętna, są dobrze wykształceni i uwielbiają nowoczesne gadżety. Do tego „klienci marzeń” powinni być także wyjątkowo lojalni wobec swoich firm i częściej niż inni korzystać z Internetu. Jak wynika z badań Forrester Research, taka grupa istnieje w rzeczywistości. Stanowią ją... geje. Co to się, panie, porobiło...

### Nagraj w kolorze

■ Dla większości użytkowników nagrywarki zewnętrznie nie różnią się od siebie prawie niczym (poza parametrami). To może się zmienić już w listopadzie – wtedy to do sprzedaży trafi nowa seria nagrywarek Plextor Spectrum PX-708UF. Ich obudowy będą dostępne aż w 12 kolorach!, które to oczywiście nie będą miały żadnego wpływu na jakość nagrywanych danych :)

### Filmy na GBA

■ Być może już wkrótce na konsolce GBA będzie możliwe oglądanie filmów! Wszystko dzięki specjalnej przystawce wyprodukowanej przez japońską firmę AM3. Urządzenie pozwoli na oglądanie zarówno obrazów zapisanych na fabrycznych kartridżach, jak i „produkowanych” w domu, np. na peciecie. Jedynymi słowy możecie już szykować swoje ulubione filmy aby potem oglądać je w podróży czy pokazywać kolegom w szkole.

### iTunes dla okien

■ W ciągu niecałych 4 dni po uruchomieniu usług dla posiadaczy Windows, internetowy sklep muzyczny Apple’a sprzedał ponad milion utworów. To doskonały wynik, zwłaszcza że użytkownicy Macintosh potrzebowali do osiągnięcia takiego wyniku tygodnia. Piosenki sprzedawane są w cenie 1\$ za sztukę, a już w przyszłym roku serwis będzie dostępny w Europie.

## Nokia dla wymagających

**W** rodzinie telefonów Nokii przeznaczonych dla wymagających użytkowników pojawiają się dwa nowe urządzenia – Nokia 6810 i Nokia 6820. Nowe komórki wyposażone będą w pełną klawiaturę i funkcję przewijania ekranu – dzięki temu bez problemu uzyskamy wygodny dostęp do poczty elektronicznej oraz informacji zapisanych we wbudowanym notatniku PIM. Standardowo już nowe Nokie obsługiwały będą wiadomości multimedialne (MMS), będą też mogły pracować w sieciach GSM 900/1800/1900. Użytkownicy będą też mogli wykorzystać technologię Bluetooth oraz łączyć podczerwieni.

### NOKIA 6820

- wbudowany cyfrowy aparat fotograficzny
- Bluetooth
- GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE
- pełna klawiatura
- obsługa poczty e-mail, chat, MMS
- w sprzedaży w I kwartale 2004

### NOKIA 6810

- wbudowane radio FM
- Bluetooth
- GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE
- pełna klawiatura
- obsługa poczty e-mail, chat, MMS
- w sprzedaży w II kwartale 2004



## Wirtualny naszyjnik

**I**nternet obecny jest wszędzie. Dostęp do niego można uzyskać poprzez komputery stacjonarne i przenośne, telefony, zegarki, a nawet dziecięce zabawki. Ale czy kiedykolwiek wiedziałeś, że dostęp do globalnej Sieci można uzyskać również za pomocą... naszyjnika? Wykonany ze

stali wisiołek o opływowym kształcie zachwyca nie tylko chłodnym blaskiem, ale i wbudowaną przeglądarką zdjęć przypominającą do złudzenia medalion! Poza tym naszyjnik posiada kilka innych przydatnych funkcji, do których należy również wbudowany zegarek elektroniczny. Gdy funkcja zegarka jest ukryta, naszyjnik miga lekkim światłem o zmieniającym się natę-

żeniu. Dodatkowo cudo techniki można nosić jako bransoletę.

Jednak, jeśli teraz spostrzeżesz na dekolcie kobiety większy wisiołek, nie rób sobie na razie złudzeń, że możesz za jego pomocą sprawdzić skrzynkę e-mail. Wynalazek na rynku pojawi się dopiero w 2004 roku. Warto jednak poczekać...

# HOT NEWS @

■ Jednym z najlepszych programów do tworzenia animacji jest na pewno 3D Studio. Jego zastosowania nie ograniczają się tylko do tworzenia gier, ale również i filmów. Tym razem ilość nowych funkcji jeszcze bardziej zachęca do zagłębienia się w trójwymiarowy, wirtualny świat. Firma Discreet, producent programu, udostępni możliwość aktualizacji starszej wersji po zaniżonej cenie. Produkt trafił do sprzedaży w drugiej połowie października.

■ W Sieci pojawiła się wersja beta popularnego odtwarzacza WinAmp 5.0. Chętni mogą przekonać się, jak wygląda zmieniony interfejs programu oraz jak funkcjonuje opcja wypalania płyt CD.

■ Użytkownicy komórek mają do dyspozycji nową usługę – rozpoznawanie tytułów i wykonawców piosenek. Działanie tego nietypowego

serwisu jest proste: wystarczy zadzwonić na specjalny numer i przybliżyć do mikrofonu telefonu na około 30 sekund radio bądź magnetofon z odtwarzanym utworem. Później wystarczy poczekać na SMS’a, który będzie zawierał informacje o autorze oraz tytule utworu. Koszt połączenia z numerem info \*7254 to 2.14 zł.



## Randall godo

W październiku miałem okazję obserwować walkę o mistrzostwo świata w boksie pomiędzy niepokonanym od początku kariery Dariuszem Michalczewskim a pewnym gościem z Meksyku o nazwisku Gonzalez. Taktyka Meksykanina była dość prosta, gdyż głównie zajmował się uciekaniem i wkładaniem głowy pomiędzy kolana (na szczęście własne). Tak przynajmniej wyglądało to przez ostatnich kilka rund. Werdyktem sędziów Michalczewski walkę przegrał, pomimo że jego przeciwnik zaprezentował coś, co można nazwać „antyboksem”: uciekał, „kleił się”, pochylał niemal do ziemi, tak że nie można go było trafić zgodnie z przepisami, walił „z główki” itp. Po tym skandalicznym werdykcie zdumiewająca była reakcja Michalczewskiego. Kilkakrotnie pogratulował przeciwnikowi, podniósł jego rękę w geście zwycięstwa, a w wywiadzie zaraz po walce powiedział, że nie jest z siebie zadowolony i nie będzie komentował werdyktu sędziów, bo skoro taki był, to pewnie mieli oni rację. Jakże różne to postępowanie od zachowania chociażby „traktorzystów” z zespołu piłki kopanej Wisły Kraków, którzy pomstują na sędziego, boisko, pogodę... Na wszystko tylko nie na swoje mierne zdolności. Michalczewski zachował się wspaniale. Przy „zielonym stoliku” odebrano mu pewne zwycięstwo (a jednocześnie szansę na zapisanie się do Księgi Guinnessa jako najdłużej niepokonany bokser wszech czasów!), a on potrafił się z tym pogodzić. No cóż, nietrudno dojść do wniosku, że prawdziwego mistrza poznaje się nie w chwili triumfu, lecz w chwili klęski. I to niech będzie MORAŁ dla nas wszystkich...

-- Randall

## Randall zdrowy jest...

Witam szanowną redakcję mojego ulubionego pisma na świecie! Na początek pozdrawiam Randalla i Froggera. A teraz do rzeczy: gry na waszych płytkach są genialne. Do tej pory gram w TOON CARA. Czy będziecie dawać plakaty? Nie mam forsy, żeby kupić FANTASY, a przydałyby się jakieś na ścianę. Czy planujecie wydać kalendarz na 2003 rok? Pytanie do Randalla: czy lubiłeś kiedyś Froggera? Nie samymi grami człowiek żyje: czy moglibyście zamiast gry na którejś płytce dać jakiś fajny film? A teraz najważniejsze: czy moglibyście dać jakiegoś klawego RPG'a? Pewnie odpowiecie, że to trudne, ale niedawno widziałem w jednej gazecie NEVERWINTER NIGHTS. Dlaczego wy tak nie możecie?

\*\*\* Czytelnik

Randalla pozdrowiłeś skutecznie, bo cieszy się on dobrym zdrowiem i promienieje właściwą sobie życzliwością wobec świata. Natomiast Froggera pozdrowiłeś nieskutecznie (widać fałszywie i tylko ze złe pojętej grzeczności oraz politycznej poprawności), bo facet prycha, kaszle, pluje, stęka, smarce i tak na okrągło. Ohyda! Już sam w sobie ten gość nie jest

zbyt apetyczny, ale jak widzi się go z glutami ściekającymi po pas, to obiad zaczyna mieć chęć przespacerować się po dywanie. [apetyczny się kurczę znalazł, playboy jeden starszy od węgla... - Frogger]. Pan Bóg daje zdrowie temu, kogo kocha, a Froggera pokochać nie może nawet Istota tak doskonała i przepełniona miłością. No ale sam go sobie dobry Pan stworzył, pewnie tego samego dnia co takie dziwadła jak dziobak, raltrek i manat (manat to takie tłuste, z ohydny pyskiem, co pływa w morzu). [ehh, tylko raz smarknąłem Randallowi w oko, a tak się ciska... Ot, człowiek mało odporny psychicznie :) A Bóg jaki by nie był, sprawiedliwy jest, bo od paru dni Randall też kaszle i gluty mu z nosa cieką... - Frogger] Teraz co do twoich pytań (sprawę lubienia Froggera zapewne już sobie wyjaśniliśmy wcześniej). Plakaty być może będą, FANTASY radzę kupować, bo to znakomite pismo jest, film moglibyśmy dodać, ale zwiększyłoby to koszt pisma, a poza tym oglądać filmy na Video CD to średni pomysł, a DVD nie wszyscy jeszcze mają. NEVERWINTER NIGHTS jako „cover” w gazecie musiało ci się niestety przyśnić.



Każdy chciałby się przejechać na takiej nowoczesnej maszynie



## Czy Randall jest gejem?

O Wielce Szanowna Redakcjo i Ty Wielki, Wspaniały, Boski Randallu! Uwielbiam wasze czasopismo. Mam kilka pytań:

1. Czy Randall jest gejem?
2. Czemu w numerze październikowym na listy odpowiadał listonosz, a nie Randall?
3. Ile Frogger ma żab?
4. Czy dacie jeszcze jedno takie zdjęcie jak w numerze wrześniowym
5. Ile [OCENZUROWANO] miał Randall i czy to były standardowe czy [OCENZUROWANO] i dlaczego tak dużo?
6. Czy Randall wie jak się robi [OCENZUROWANO]?
7. Czy dacie w następnym numerze jakieś fajne gierki np. COMMANDOS 1 pełna wersja?

\*\*\* Mex

Ad. 1 Nie gejem, lecz zdeklarowaną lesbijką.

Ad. 2 Bo Randall był zajęty przeglądaniem się w lustrze i podziwianiem, jak cudnie wygląda w październiku

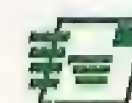
Ad. 3 Hmm... coś koło 7 czy 8, ale stale przysyłają mi nowe - Frogger.

Ad. 4 Rozumiem, że chodzi o tę ładną panią nie przejmującą się nadmiernie ubiorem? Spoko. Będzie.

Ad. 5 Jak najbardziej standardowe, a tak dużo dlatego, że w dobrym nie wolno mieć umiaru.

Ad. 6 Sadzę, że potrzeba sporo słodczy, trzeba się trochę nakreślić, a potem już jest śmietanka. Ale tak tylko zgaduję teoretycznie...

Ad. 7 Będzie DIABŁO 2 z rozszerzeniem LoD i WARCRAFT 3 :)



## Gdzie jest Clickers?

Mam do redakcji CLICKA! kilka ważnych pytań. Piszę po raz drugi, za pierwszym razem nie dostałem odpowiedzi.

1. Gdzie się podział Clickers? To była najwspanialsza postać w redakcji! Bez niego nie jesteście tacy sami.

2. Dlaczego Randall i Frogger się kłócą? Czy nie można tego robić poza CLICKIEM!?

3. Proszę, odpowiadajcie nieco grzeczniej na listy (a nie coś w stylu „kup se pan mózg” albo coś takiego). A listów głupich po prostu nie publikujecie!





- 4) Dawajcie lepsze gry na CD (choćby miały się ukazywać co 2 miesiące).
- 5) Na CD więcej RPG'ów!
- 6) Przywróćcie podpisy pod obrazkami! Były wspaniałym pomysłem, więc nie wiem, czemu ich nie dajecie?!
- 7) Wróćcie do starej szaty graficznej (choćby dotyczącej ocen gier).
- 8) Czemu CLICK! jest miesięcznikiem? Widzę grę w sklepie już od jakiegoś czasu i muszę czekać na następnego CLICKA (czasami bardzo długo), żeby o niej poczytać! Powróćcie do dwutygodnika, choćby ze względu na to, że już po tygodniu znam CLICKA! na pamięć!

\*\*\* Martio

1. Clickers znudził się pracą w redakcji i wyjechał na zasłużony urlop. Leży na plaży, popija drinki i gzi się w cieniu palm. Jak wpadnie na jakieś fajne pomysły, to wróci.

2. A kto by nas słyszał, gdybyśmy się kłócili w pustym pokoju? Kłócąc się na łamach pisma przynajmniej wylewamy wszystkie brudy publicznie, kalamy własne gniazdo itp... A prywatnie popijamy razem piwko i jest w porządku.

3. Jak myślisz, gdzie wylądowałby twój list, jak musiałbym publikować same mądre?

4. A co to znaczy „lepsze”? Bo dla jednego najlepsza na świecie jest ULTIMA, dla innego QUAKE, a inny jest szczęśliwy tylko wdychając smród własnych skarpet...

5. Baaa! Tylko skąd je brać?

6. Tłumaczyłem to już wiele razy, że z podpisami były kłopoty natury technicznej (mówiąc krótko i treściwie: nie można było zmusić autorów, żeby o nich pamiętali), a poza tym jakbyś musiał wymyślić kilkaset dowcipnych podpisów w każdym numerze, to by cię pogięło...

7. Zapewne dlatego stworzyliśmy nową szatę graficzną, by powrócić do starej. Zabieg rozsądny, logiczny, precyzyjny i oszałamiający w swej genialności.

8. Formuła dwutygodnika nie zdała egzaminu. Poza tym nie byłoby nam łatwo znaleźć dobre pełne wersje gier co dwa tygodnie, a wam nie byłoby łatwo co dwa tygodnie bulić za pismo.



## Wróćcie do klasyki

Siema! Pierwszy raz do was piszę, więc wiem, że tego i tak nie opublikujecie na łamach waszego suuuper pisma. Dlaczego suuuper? Bo czytam je od pierwszego numeru i jeszcze mi się nie znudziło! No i tak trzymać, żeby mi się nigdy nie znudziło! No ale mam też kilka uwag i pytań:

Obsmarowano nas ostatnio po nazwiskach w pewnym piśmie, którego nazwy nie wymienię. Wykażemy jednak wyższość moralną i nie będziemy się zniżać do podobnego poziomu. Bo w końcu coś może obchodzić tysiącletni dąb, że ktoś czochra się o jego pień...

Na listy odpowiadał Jacek „Randall” Piekara i Piotr „Frogger” Moskał. Redakcja zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i ośmieszania oraz urażania piszących...

1. Czy moglibyście dodać jakąś klasykę EA np. FIFA 96?
2. Niespecjalnie mi się podoba powrót działu listy dotyczące sprzętu. Wolę czytać te listy o wszystkim.
3. Liczba obrazków przy recenzjach jest za duża, nie mówię, że obrazki są niepotrzebne, ale przydałoby się trochę więcej tekstu.
4. Od czego powstała ksywa Randall (może mały Randaliek nie wymawiał prawidłowo słowa rondel?)
5. Randall, idź do jakiegoś reality show, bo teraz są jakieś same drętwe, trzeba żeby ktoś je rozkręcił!

\*\*\* Paul

Z klasykami jest taki problem, że myślimy o nich ciepło, ale nie sądzę, żeby ktokolwiek w nie chętnie grał. FIFA 96 w latach, w których powstawała, była superfajnym hitem, ale teraz to tylko śmierdzący starością crap. Ostatnio było sporo próśb o wskrzeszenie działu listów sprzętowych, a poza tym przychodzi na ten temat mnóstwo pytań. Natomiast mimo dużej liczby obrazków wierz mi, że na naszych stronach mieści się naprawdę sporo tekstu. Na przykład mniej więcej tyle, co w ś.p. „Secret Service”, dla którego mieliśmy wraz z Froggerem przyjemność pracować.

Ksywa Randall pochodzi (zupełnie serio mówiąc) od serialu „Randall i duch Hopkirka”, a narodziła się, kiedy pracowałem w „Gamblerze” i w ten sposób podpisywałem felietony będące często wymianą poglądów pomiędzy Randallem i złośliwym duchem. Boże broń mnie przed reality show! Ja tego g\*\*\*\* nawet nie oglądam. Bo po co? Żeby zobaczyć, jak jakaś frytka, kluseczka, czy zdrapka daje ciała przed kamerami? To nie lepiej se pornoła włączyć?



## Obiecaliście i co?

W numerze 10/03 w odpowiedzi na jeden list napisaliście, że w następnym numerze będzie pełna wersja KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA, a dalsie FORSAKEN. Wy oszukujecie ludzi. Ktoś ma Nadzieję, że będą KRONIKI... a tu jakieś FORSAKEN. To mi się nie podoba.

\*\*\* Mystic Warrior

Jesteśmy notorycznymi i psychopatycznymi kłamcami, którzy czerpią niewystowioną przyjemność z oszukiwania biednych czytelników. Dlatego też KRONIK nie ma, nie było i nigdy nie będzie! Nic tu nie pomogą szloch, łyzy i inne takie tam!

# Odowiedz nas w Sieci @



## > www.click.pl

nowinki ze świata gier i sprzętu  
dema, patche, sterowniki  
archiwalne wydania CLICKA!,  
KONSOL oraz FANTASY\*

\*kolejne usługi będą uruchamiane sukcesywnie



## Szybki start

Jak zapewne zauważyliście, w tym numerze mamy troszkę mniej miejsca na wasze listy i odpowiedzi na nie. Może za miesiąc będzie lepiej? A na razie, nie marnując już czasu – zaczynamy...

-- DżejDzi

## O Sieci ponownie

Jesteśmy waszymi czytelnikami i mamy do was parę prośb. Od dawna jesteśmy właścicielami sieci LAN, lecz gry, w które do tej pory graliśmy, już się nam znudziły (AGE OF EMPIRES I i II, DUNGEON KEEPER II, WARCRAFT III). Podajcie nam tytuły innych gier sieciowych, w których można rozmawiać i zapisywać. Czy w grę PIZZA CONNECTION 2 da się grać w Sieci? Czy moglibyście zamieścić tę grę w najbliższym numerze CLICKA?

=== Sąsiedzi czyli Mistrzowie

Istnieje bardzo wiele gier, w które można grać w Sieci i trudno by było wymienić je wszystkie. Najlepiej przejrzycie recenzje gier w CLICKU! – w tabelce z oceną zawsze podajemy, czy dany tytuł umożliwia zabawę typu multiplayer. Z ostatnio opisywanych tytułów taką opcję miały np. POLANIE 2, WORLD WAR II, MEDAL OF HONOR czy ECHELON.

Nie możemy obiecać, że jakiś konkretny tytuł ukaże się na CD w naszym piśmie. Niektórych gier dystrybutorzy nie chcą sprzedawać w ogóle, za inne potrafią żądać ogromnych sum...

## Jaki komputer do...

Jaki komputer byłby dobry do gier takich jak GTA II czy MAFIA? Zamierzam w najbliższym czasie kupić Pentium 4 2.4 GHz, 512 MB RAM i któregoś GeForce 4. Doradźcie, jaką wybrać do tego płytę główną i całą resztę...

=== Paweł

Oczywiście Pentium 4 2.4 GHz to dobry wybór, jednak moim zdaniem taki zakup jest zbyt kosztowny. Do gier, nauki oraz pracy z aplikacjami domowymi równie dobry byłby procesor AMD Athlon XP. Dokładniejsze dane na ten temat znajdziesz w tym numerze w dziale sprzętowym.

Do użytku domowego polecalibyśmy ci np. Athlona XP 2400+ (za około 380 zł), płytę główną z chipsetem nVidia, nForce lub VIA KT600 (EpoX, Asus,

Abit, MSI), dysk twardy minimum 60 GB ATA-133 lub SerialATA (jeśli płyta główna będzie mogła go obsługiwać), a do tego kartę graficzną GeForce 3.



## Czy jest dobry?

Niedawno kupiłem nowego PC i chciałbym zapytać, czy jest dobry? Konfiguracja: płyta ECS K7S5A Pro, Athlon XP 2200+, 256 MB DDR, 80 GB HDD, GeForce 4 MX 440 SE, nagrywarka Philips, tuner TV Philips. Nigdzie nie mogę znaleźć programu do nagrywarki. Czy moglibyście poradzić mi coś? Nie mogę też zainstalować gry COLIN MCRAE RALLY 3.

=== Kamil

Każdy PC jest dobry, o ile... możesz na nim normalnie i wygodnie pracować lub grać. Osobiście nie przepadam za firmą ECS, a jej płyty główne uważam za niezbyt udane i sprawiające „dziwne” kłopoty. To jednak moja opinia i pewnie wiele osób się z tym nie zgodzi. 256 MB pamięci RAM to dość niewiele i warto by było dołożyć kolejną kość. Co do karty graficznej, to mogłeś trafić bardzo dobrze... albo fatalnie. Karty z oznaczeniem 440 SE mogą być zarówno kompletnym szmelcem o wydajności porównywalnej z RivaTNT, jak i szybkimi urządzeniami z 128-bitową szyną pamięci. Wszystko zależy od producenta danej karty.

Do nagrywarki powinno być zawsze dołączone oprogramowanie, więc dziwne jest, że go nie otrzymałeś. Możemy ci polecić pakiet Nero Burning Rom firmy Ahead lub Easy CD Creator. A co do COLINA, to nie piszesz nic więcej, tak więc trudno nam określić, jakie są przyczyny nieinstalowania się gry.



## Archiwalia

(...) Czemu nie zorganizujecie możliwości zakupu numerów archiwalnych CLICKA!, FANTASY oraz KONSOL?

## ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

**TOP 13:** nagrodę otrzymuje Damian Mendowski z Solca Kujawskiego

**Konkurs MicroSizers:** nagrody dostaną Konrad Budzynowski z Katowic; Karol Safaryn z Mławy; Radosław Sidor z Nowego Miasta; Sebastian Świącicki ze Szczecina; Michał Dudziński z Gdańska

**Konkurs Manty** – zestawy głośników otrzymają: Grzegorz Drozdziak z Nowego Sącza; Tomasz Płucienniczak z Sosnowica; Marzena Zarębska z Piekar Śląskich; Krystyna Noga z Gliwic

**Konkurs Matrix** – gadzety z filmu dostaną: Krystian Karolak ze Zgierza; Dawid Kiejnot z Płocka; Przemysław Sutryk z Dąbrowy Górniczej; Rafał Madej z Gromnika; Łukasz Jachowski z Warszawy; Mieszko Grynic z Bydgoszczy; Krzysztof Dzulynski z Warszawy; Piotr Szyja z Olkusza; Mateusz Lenartowicz z Katowic; Sławomir Hodynuk z Małaszewicz

**Konkurs urodzinowy** – nagrody wylosowali: Marcin Kasprowiak z Witaszyc; Włodzimierz Wysocki z Grudziądza; Szymon Kuczera z Gliwic; Mateusz Ostrowski z Ciechanowa; Sebastian Zieliński z Elbląga; Sylwester Tor z Tarnobrodu; Łukasz Talaga z Rudy Śląskiej; Robert Gołąb z Dębicy; Kamil Latocha z Zagorzyca; Jędrzej Zieliński ze Słupska; Elżbieta Grudzień z Rzeszowa; Danuta Grabowska z Sulęcina; Marcin Kariński z Jaworzna; Dariusz Kleinert ze Świętochłowic; Lech Rzewnicki z Warszawy; Bartosz Duży z Sułowa; Mariola Kalinowska z Bielska Podlaskiego; Jan Krześkiewicz z Łodzi; Michał Letman z Wrocławia; Robert Gnypek z Lublina; Arkadiusz Letman z Wrocławia; Krystian Kuc z Mysłowic; Agnieszka Pilars z Warszawy; Piotr Ostrowska z Poznania; Zbigniew Penkowski z Karwii; Bartłomiej Zakrzewski z Kowar; Aleksander Fajgman z Kędzierzyna Koźla

Zwycięzcom serdecznie gratulujemy!

Na takim interesie moglibyście dobrze wyjść. Przecież macie na pewno jakieś „zwroty” z kiosków? (...)

=== Damian

Sprzedaż numerów archiwalnych, podobnie jak i prenumerata, nie zależy w najmniejszym stopniu od naszej redakcji. Tymi sprawami zajmują się odpowiednie działy naszego Wydawnictwa i to do nich należałoby kierować wszelkie żale. Na pocieszenie możemy dodać, że właśnie ruszyła nasza strona w Sieci – [www.click.pl](http://www.click.pl). Wkrótce na niej pojawi się dział z archiwalią i tam będziecie mogli odnaleźć brakujące numery naszych pism.



## Prenumerata

(...) Czy da się zaprenumerować wasze pismo? Jeśli tak, to na jakich zasadach? Zróbcie jakiś interfejs do waszej drugiej płytki z demami. Czy da się jakoś dokupić ziemię pod budowę urządzeń w grze ROLLER COASTER TYCOON? Prześlijcie mi opis przejścia do DIABLO II. Dajcie trzy płytki lub zwiększcie objętość czasopisma. (...)

PS. Jesteście naprawdę super!

=== Sebastian

Nasz wydawca zdecydował, że nie będzie prowadził prenumeraty CLICKA! – można go kupić wyłącznie na bieżąco w kioskach. Jeśli masz kłopoty z nabyciem naszego pisma, możemy ci tylko poradzić, abyś spróbował przekonać panią kioskarkę (lub kioskara), by ci odtładała numer do tzw. teczki.

Menu na płycie zajmuje drogie miejsce, które wolimy wykorzystać w innym celu. Poza tym uważamy, że każdy szanujący się komputerowiec powinien umieć obsługiwać cedecka i nie stanowi dla niego problemu eksploracja zawartości krążka CD. Tego przecież chyba uczą na początku zajęć z informatyki?

Nie wysyłamy indywidualnych porad przejścia gier, kodów i tipsów – po prostu nie dalibyśmy wtedy rady zajmować się naszą pracą – czyli przygotowywaniem CLICKA! Jeśli masz dostęp do Internetu, tam możesz poszukać potrzebnych ci odpowiedzi...

Pisaliśmy o tym już wiele razy – zwiększenie ilości stron czy też dołożenie dodatkowej płytki CD kosztuje. W obecnej sytuacji nie przypuszczamy, aby nasi czytelnicy byli w stanie płacić więcej za CLICKA!, nawet gdyby w zamian dostawali więcej stron czy też cedecków. Zwiększenie objętości pisma bez podnoszenia ceny jest możliwe tylko w wypadku, gdy w numerze pojawi się więcej reklam – wtedy koszty ponoszą reklamodawcy (tak jak w ostatnim numerze).







# Głodny rozrywki?

## Zaspokoimy Twój głód!!! Nakarmimy każdego!

Nie jadaj na mieście!  
Zamawiaj do domu!

Zaglądasz często do działu  
wypzedaż w  
[www.fajny.pl](http://www.fajny.pl)



### Szef kuchni poleca

Age of Empires Gold	32,90	Medieval Total War:	
Age of Wonders: Magia Cienia	93,90	Viking Invasion	99,00
American Conquest (PL)	109,90	Metal Gear Solid 2:	
Allen vs Predator 2 Złota Edycja	92,90	Substance (DVD)	159,00
Apocalypse	156,90	Midtown Madness	32,90
Batman Vengeance (PL)	72,90	Midnight Club 2	129,00
Battlefield 1942	109,0	Morrowind (The Elder Scrolls III)	53,90
Big Mutha Truckers	79,00	Napoleon (PL)	96,90
Blodryne	92,90	NBA 2004	139,00
Bowling (Kregle)	19,90	NHL 2004	139,00
Bounty Hunter Mace Griffin	123,90	Patrician III Rise of the Hanse	93,90
C&C Generals Zero Hour	79,00	Piraci z Karaibów (PL)	93,90
Championship Manager 4 (PL)	132,90	Złota Edycja Newwinter Nights	99,00
Chrome (PL)	89,00	Nosferatu (PL)	69,00
Colin McRae Rally 3 (PL)	89,90	Paradise Cracked (PL)	76,90
Comanche 4	34,90	Perfect Pool (billard)	19,90
Counter-Strike: Condition Zero	122,90	Pokanie II	72,90
Cutthroats	19,90	Port Royale (PL)	92,90
Delta Force		Post Mortem (PL)	74,90
Helikopter w ogniu (PL)	92,90	Pinball i gry zrecenzowane	25,00
Destroyer Command		Project IGI 2: Covert Strike (PL)	39,90
Silent Hunter Pack (PL)	92,90	Pustynna Burza	39,90
Diablo II + Diablo II		Rainbow Six 3: Raven Shield	93,90
Pan Zniszczenia (PL)	92,90	Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	62,90
Dino Crisis	79,00	Reah dvd/CD	42,90
Echelon: Wojownicy Wiatru (PL)	52,90	Reah+Schizm	59,00
Enter the Matrix	99,90	Republika: Rewolucja (PL)	132,90
Europa Universalis:		Quake Gold (siecowa)	109,00
II Wojna Światowa (PL)	86,90	Salammbô (PL)	72,90
Etherlords II (PL)	29,00	Settlers IV (PL)	53,90
Flight Simulator 98	33,90	Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Ghost Master (PL)	92,90	Schizm + Reah (DVD)	65,90
Gothic 2 (PL)	92,90	Sim City 4 (PL)	119,90
Grom (PL)	92,90	Sim City 4: Rush Hour	73,90
Gry karciane 1	25,00	Sims zwierząt (PL)	74,90
Gry karciane 1&2	39,00	Sims balanga (PL)	74,90
Gry karciane 2	25,00	Sims Gwiazda	79,00
GTA III	69,00	Sims Deluxe (PL)	119,90
GTA: Vice City	119,00	Sims wakacje bestseller (PL)	74,90
Half Life Bestseller	49,90	Sims światowe życie (PL)	74,90
Harbinger (PL)	76,90	Splinter Cell PL	69,90
Hard Truck:		Star Wars:	
18 Wheels of Steel (PL)	46,00	Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Harry Potter		Syberia (PL)	74,90
Komnata Tajemnic	119,00	Sudden Strike 2	96,90
Hugo gorączka		Taxi Challenge	29,90
czarnych diamentów	76,90	Taxi driver	27,90
Hugo: Smakoball (PL)	72,90	Tomb Raider:	
Hugo tropikalna wyspa 2	76,90	The Angel of Darkness	132,00
Hugo Bohaterowie sawanny	76,90	Tron 2.0	93,90
Hulk	92,90	Warcaby	49,00
Icewind Dale II (PL)	53,90	Starsky & Hutch	93,90
IL 2: Forgotten Battles (PL)	92,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	92,90
Indiana Jones		Warrior Kings: Wielkie Bitwy	94,90
and the Emperor's Tomb	152,90	Złota Edycja Warcraft III	129,00
Jazz jack rabbit	29,90	Władca Pierścieni: Włóczęgi	
Kangurek Kao 2	53,90	Pierścienie	133,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL)	93,90	Will Rock	92,90
Lionheart	92,90	World War II:	
Mafia (PL)	62,90	Frontline Command (PL)	92,90
Medal of Honor: Sparehead	79,90	Worms 3D (PL)	93,90
Medal of Honor: Alien Assault	99,90	UFO: Kolejne Starcie (PL)	94,90

### Smakołyki i Takocie, że palce lizać!

152,90	Silent Hill 3 (DVD)	109,90	American Conquest (PL)	79,00	Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	93,90	Indy Car Series (PL)
135,00	Freedom Fighters	165,00	Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	135,00	Fifa 2004	135,00	Max Payne II The Fall of Max Payne
79,00	Command & Conquer Generals Zero Hour	129,00	Blitzkrieg (PL)	94,90	Worms 3D (PL)	93,90	Tropico 2: Zatoka Piratów (PL)
123,90	Homeworld 2 (PL)	93,90	Warhammer 40K: Fire Warrior	94,90	Conflict Desert Storm 2 (PL)	135,90	Commandos 3 Destination Berlin (PL)
74,90	Twierdza: Krzyżowiec (PL)	94,90	UFO: Kolejne Starcie (PL)	74,00	Sims Makin' Magic	103,90	Hobbit (PL)
122,90	Counter-Strike: Condition Zero	49,00	Half Life Bestseller + Counterstrike	72,90	Runaway a Road to Adventure (PL)	74,90	Medal of Honor: Breakthrough

### Dania dietetyczne

19,90	NHL 99	19,90	NBA Live 99	19,90	Madden NFL 99	19,90	Alpha Centauri
9,90	Rim: Wojna o planetę	19,90	Fighter Pilot	19,90	Aquarium	19,90	Future Cop L.A.P.D.
19,90	Nuclear Strike	19,90	Populous the beginning	39,90	Conflict Desert Storm: Pustynna Burza (PL)	15,00	Time Alarm

### Salatki warzywne

Człowiek gór	14,90	Maluch Racer	19,90
Diamenty	14,90	Movie Studio Boss	19,90
Dzikie Gęsi	14,90	Live Billards	19,90
Imperium Azteków	14,90	Pasansse	19,90
Indyki deluxe	14,90	Perfect Pool	19,90
Max i Maria na zakupach	14,90	Przeklęta Ziemia	14,90
Kart Challenge	14,90	Search & Rescue IV	19,90
Postal Plus	14,90	Wnerwiony Działkowicz	19,90
Kurka Wodna 2	19,90	Shadow Company	14,90
Kurka Wodna 3: Popłoch w kurniku	19,90	Spidi	14,90
Bowling	19,90	Kajko i Kokosz w Krainie	
Brydz	19,90	Borostworów	25,00
Casino	19,90	C&C Tiberian Sun	39,00
eJay Dance 3 (PL)	19,90	NHL 2002	39,00
Hopmon	19,90	FIFA 2002	39,00
Kurka w kosmosie 3D	19,90	Need for Speed 5 Porsche	39,00
Kurs prawa jazdy 2003	19,90	Shogun Total War	39,00

### Zupki chińskie (ilości mocno ograniczone)

Defender of the Crown (PL)	9,90	Home Architekt 3D 4.0	19,90
Conflict zone	9,90	Architekt domów i wnętrz	19,90
Opsys PL	9,90	Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	9,90	Seven Kingdoms II	19,90
Resurrection	9,90	The Frythian Wars	19,90
Rover	9,90	Mortyr	19,90
Megarace 3 PL	14,90	World War III PL	19,90
Crime Cities	19,90	Conflict: Desert Storm	39,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90	Pustynna Burza (PL)	39,90
Cutthroats	19,90	Władca Pierścieni:	
Dethkarz	19,90	Drużyna Pierścienia (PL)	39,90

### Przyprawy (dodatki do dań muzycznych)

Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Futuro wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99

### Tanie danie

Partners (PL)	49,00	Unreal II The Awakening	39,00
Praetorians (PL)	99,00	Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL)	39,90

### Desery

79,00	Magix Soundpool 5	79,00	Magix Soundpool 6	79,00	Magix Soundpool 7	79,00	Magix Soundpool 8	99,00	Magix CD&DVD burn R&L	49,00	Magix techno maker	129,00	Magix Piano & Keyboard Workshop 2.0		Magix Music Maker 2004
119,00	Magix Music Maker 7	29,90	Magix Play R XXL	259,00	Magix Video 2.0. Deluxe	129,00	Magix movies to CD&DVD	129,00	Magix Guitar Workshop 2	39,90	Magix audio PC cleaning lab	49,00	Magix Hip Hop Music Maker	99,00	Magix Music Studio 7

### JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:  
od godz. 8.00 do 16.00  
(071) 3537002  
od 10.00 do 21.00  
(071) 3110358,  
0601 732888

FAKSJI:  
(071) 3537010

PISZ na adres:  
EXE, Skr. poczt. 63,  
53-650 Wrocław 57

INTERNET:  
[www.fajny.pl](http://www.fajny.pl)  
[www.exe.com.pl](http://www.exe.com.pl)  
[exe@exe.com.pl](mailto:exe@exe.com.pl)

BIURO HANDLOWE  
sprzedaż hurtowa:  
EXE, ul. Koliasta 8,  
54-152 Wrocław.

### NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

„Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Biełkiny,  
ul. Czekoladowa 9/260, Biełkiny Wrocławskie.  
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zaprasza  
do składania  
zamówień  
przedpremierowych

Zapraszamy  
do współpracy  
odbiorców hurtowych  
oraz sklepy

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.





RESTAURANT EMPIRE ZNOWU W KIOSKACH!

# MEGA WYDANIE EXTRA GRY JUŻ W SPRZEDAŻY!

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

2 płyty CD z grą Casanova, pudełkiem i instrukcją

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyta CD z grą Restaurant Empire

Do wyboru: Płyta CD z grą Hotel Giant lub Warcraft II\* wraz z instrukcją

\*Gra Warcraft II w oryginalnej, angielskiej wersji językowej

Tylko teraz dodatkowo w pakiecie dostaniesz **ZA DARMO:** grę **Hotel Giant** wraz z instrukcją oraz grę **Casanova (2CD)** z instrukcją i pudełkiem.

W środku znajdziesz również ofertę na totalną wyprzedaż gier CD Projekt. Największe hity w koszmarnie niskich cenach (np. Colin McRae Rally 3 - 69,90 zł, Neverwinter Nights 59,90 zł i wiele, wiele innych). Niektóre gry kupisz już za 2,50 zł za sztukę.

**MEGA WYDANIE DOSTĘPNE JEST TYLKO W KIOSKACH!**

**JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY  
Z DOSKONAŁĄ GRĄ ETHERLORDS II!**

2CD



# ETHERLORDS — II —

